TVゲーム総合情報マガジン・ヒッポンスーパー!

1991年11月4日発行(毎月4日発行) 第6巻第11号通巻115号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

HiPPON SUPER!

MONTHLY

SUPER FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE,
MEGA-DRIVE, GAME-BOY…etc.
FOR ALL TV GAMES

490YEN 毎月4日発売

スーパーファミコン
ファミコン、PCエンジン
メガドライブ、ゲームギア
全テレビゲーム機対応
最新情報満載!

FFⅣに続くスクウェアのRPG第二弾!
ロマンシング サ・ガ

注目のSFCソフト大特集
●攻略:超魔界村の歩き方
超魔界村

●攻略:ヴァンパイアハンターへの道
悪魔城ドラキュラ

●研究:リアルタイムRPGの魅力
ダンジョンマスター

●研究:シンプルゲームの深さ
レミングス

●インタビュー:真・女神転生が見えた!
真・女神転生

●速報!最新ゲーム情報
CSG新作発表会レポート

●スーパーテク道場
ファイナルファンタジーⅣ ボスキャラ攻略法

超魔界村/悪魔城ドラキュラ/ダンジョンマスター/マリオオープンゴルフ/ラディア戦記
ワールドサーキット/バニラシンドローム/レンタヒーロー/モンスターワールドⅢ

11
NOV.1991

CAPCOM

アーサーもぶっとぶおもしろさ！

新たな魔界

8メガ

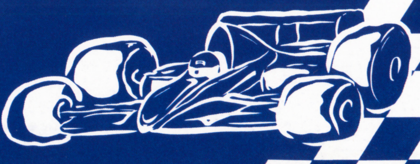
超魔 CHOHMA

はじめてのキミもビギナーモードが応援するぞ！

何もかもが超物凄いと噂される新次元の魔界「超魔界村」。遂に、その全貌を覗かせるときがきた！大地がうねり、大津波が襲う、魔界が大回転…!?未だ誰も体験したことのない、スーパーファミコン完全オリジナル版。１回やればはまり込む。やればやるホドのめり込む。超オモシロ度∞の世界を、この秋、キミは体験する。

スーパーファミコン®用カセット
スーパーアクションゲーム
定価8,500円
この価格には消費税は含まれておりません。

カプコンレーシングチーム'91 F3000 F3 参戦!!



株式会社カプコン 本 社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1新宿住友ビル43F ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718

第9回

CSGレポート

Consumer Soft Group Report

10月23・24日、池袋はサンシャインのワールド・インポートマート4階コンベンションセンターにおいて「第9回CSG」が行われた。初日は一般公開だったけれども、忙しかったり遠かったりで行けなかった人もいると思う。ここは、そんな人たちのためのページ。気になる新作の出来や完成度を早速レポートしていこう。では、どうぞ。

主流ハードの最新ソフトが集結した豪華なショーだ！

まずは「CSG」の基礎知識からはじめよう

ＣＳＧというのはConsumer Soft Groupの略。いわば家庭用ゲーム機のソフトメーカーの組合だ。初心会が任天堂ハード（スーパーファミコン、ファミコン、ゲームボーイ）のソフトだけだったのに対して、ＣＳＧはこれにＰＣエンジン、メガドライブ、ゲームギアを加えている。まさに家庭用ゲーム機ソフトのお祭りなのだ。

出展されたゲームは最新作ばかり。雑誌の写真でしか見たことのない作品が目の前で動いているばかりか、実際に自分で遊べてしまうのだからうれしい。しかも、中にはこれまでタイトルさえも未発表だったものもあったりするのだ。

新鮮な刺激に満ちたＣＳＧ。それではレポートの方をはじめてみようか。

噂のMEGA-CDソフトも開発は順調

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のヒットで波に乗るセガ。これはソフト面だけではなくハード面にもいえる。ＭＥＧＡ－ＣＤの登場である。コンシューマのＣＤ－ＲＯＭはＰＣエンジンに遅れをとったものの、後発というハンディを高性能でカバーした。問題のソフトはまだまだ開発途中のものに過ぎず、プレイどころかデモさえもロクにできていない作品が多かった。が、ソフトハウスの意欲的な姿勢はそれでも見られ、年末に爆発することを期待させられた。今回のショーで来年もメガドライブ安泰を実感できたのは大きな収穫だった。

↑これがＭＥＧＡ－ＣＤだ。現在の発表で49800円(予)、12月上旬発売予定とのこと。６メガビットのＲＡＭとサブＣＰＵを搭載したそのパワーは、もうすぐ爆発する！
←会場には、たくさんの人が訪れた。ゲームをプレイするとはいえ、その目つきは真剣そのものなのだ

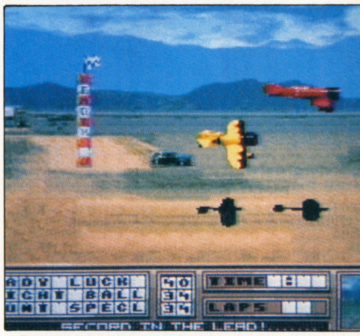
↑「天下布武」ゲームアーツ・12月発売予定。登場人物が1200名という凄まじい戦国ＳＬＧ

↑「ノスタルジア」シュールド・ウェーブ・12月発売予定。パソコンゲームから移植のＡＶＧ

スーパーファミコンも新作がプレイできたぞ

メガドライブがＭＥＧＡ－ＣＤ、ＰＣエンジンはスーパーＣＤ－ＲＯＭ^{2}と、次世代のメディアの話題には事欠かない今回のＣＳＧだったが、スーパーファミコンはどうだろう。残念ながら、ＣＤ－ＲＯＭに関する発表はなかった（というよりも任天堂は参加していない）。このため、これまでと同じくロムカセットをメディアとした新作の展示にとどまった。

しかし、だからといって何の魅力がなかったわけではない。スーパーファミコンのユーザーならヨダレを垂らしてしまいそうな作品がいくつも発表されていたのだからね。ここでは、その中でも特に注目すべきソフトの出来に触れていこうと思う。



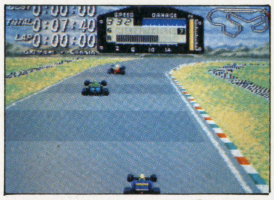
↑「ROCKETEER」アイ・ジー・エス・発売日未定。この美しいグラフィックをとにかく見よ

↑これも「ROCKETEER」。シューティングやアクション、レースなど、盛りだくさんの内容

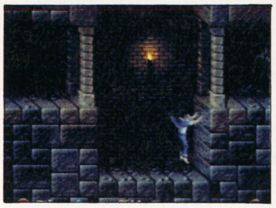
ゲームはまだまだ進化する！

まずはアイ・ジー・エス。1992年に公開予定の映画「ROCKETEER」のゲーム化作品を展示していた。発売はまだまだ先のようで、ゲームの雰囲気が伝わってくるデモしか観ることができなかった。が、それでも期待度は満点。どうやら映画のストーリーに沿って複数のゲームが詰めこまれているようだ。前ページの写真を見て、グラフィックの美しさを堪能してほしい。

続いてセタ。期待のRPG「シルヴァ・サーガ」は展示されていなかったものの、「F－1エキゾースト・ヒート」と「ノスフェラトゥ」を発表。どちらもシステム面では完成しているとの印象を受けた。特に後者はキャラクターのリアルな動きが最高。同社の代表作になりそうな気配だ。

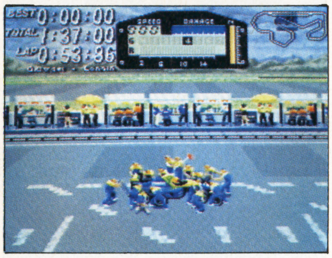


↑スクロールがスムーズな「F－1エキゾースト・ヒート」。気持ちいいぞ



↑「ノスフェラトゥ」セタ・発売日未定。キャラの動きが超リアルなゲーム

←これも「ノスフェラトゥ」。リアルだからこそのゲーム性がここにある。期待のホラー・アクションゲームだ



↑「F－1エキゾースト・ヒート」セタ・1月発売予定。ピットまで用意されているのだ

ハドソンは「高橋名人の大冒険島」を発表。基本的なシステムはこれまでのシリーズと大差ないが、スーパーファミコンならではの演出やBGMが詰めこまれており楽しませてくれる。実際に遊んだ感じでは、かなり軽快なアクションと思えた。製品はこのCSG版よりも簡単になるとか。

↑「高橋名人の大冒険島」ハドソン・10月11日発売予定

↑スーパーファミコンならではの演出が楽しめる「高橋名人の大冒険島」。BGMもノリがいいぞ

スーパーCD-ROM²も元気。新作もプレイできた

スーパーCD-ROM² その威力を体感せよ

スーパーCD－ROM²の発売は来春なのだが、PCエンジン本体とその機能を搭載したCD－ROMの一体化マシン――PCエンジンDUOはすでに発売されている。となると、必然的に専用のソフトが注目されることになるだろう。

ただ、CD－ROM²のバージョンアップがそのRAMの容量のみなので、これまでのCD－ROMソフトと大幅に変化した作品が登場するわけではない。見た目よりも遊びやすさ――そういうことなのである。だから、プレイしてからはじめてその力がわかるわけね。

さて、それではそのスーパーCD－ROM²専用ソフトであるRIOT日本テレネット「天使の詩」を見てみよう。これは、ナムコの人気キャラクター「ワルキューレ」でお馴染みのあの冨士弘氏がキャラクターデザインした作品だ。システムや世界観などはこれまでにも本誌で触れてきたので省略。遊んでみての感想を書こう。

驚かされたのが、テンポのいいゲーム展開。これまでのCD－ROM用のRPGだと戦闘のたびにアクセスするなど、せっかく盛り上がってきた気分に水をさされることが多かった。が、この「天使の詩」は大違い。アクセスの回数を極力減らし、流れるようなプレイを実現している。だから、CD-ROMの長所ばかりが目立つ。また、RAMの容量が多くなったことでグラフィック面での演出（小道具など）に凝っているのも見逃せない。なかなかの力作だ。

↑すでに発売されているPCエンジンDUO。RAMが増えたことでゲーム展開もスムーズに

続いてNECアベニューの新作を3本。「マイト＆マジック」「クイズアベニュー2」「スペースファンタジーゾーン」である。これらはスーパーCD－ROM²専用ではない。が、「スペースファンタジーゾーン」には注目。これは、いわゆる「両対応」なのだ。両対応とはCD－ROM²でも動作可能だが、スーパーCD－ROM²ならばその機能を使ってくれる――つまり、ソフトがハードを識別し、その環境に合ったアクセスの方法を選択してくれるわけ。なかなか賢いね。ゲーム内容は、いわば3Dタイプの「ファンタジーゾーン」といったところ。見慣れたあの背景が、しかし3Dとなると新鮮っ！　スクロールもわりとスムーズだし、コイツはなかなか遊べる作品に仕上がっている。CD－ROMということで価格も抑えられているのがうれしい。チェックしておきたい一作だ。

お次はカード。CD－ROM²ばかりがPCエンジンのメディアではないと言わんばかりに各ソフトメーカーがガンバッていた。注目すべき作品を3本、ピックアップしてみることにしよう。

↑「天使の詩」RIOT日本テレネット・10月25日発売予定。ケルト神話を題材とした期待のRPGだ
→RAMが増えたことで、こんな細かい部分にもこだわれるようになった。写真は家の中の1シーン

まずはアスク講談社の「モンスタープロレス」。タイトル通りの内容なのだが、アクションではないところに気合いを感じる。ルーレットをまわし、その数値の大きい方の技がかかるという単純なルール。しかし、選んだ技によってルーレットの数値の範囲が変化するところがポイント。かけやすい小技で相手の体力（HP）を少しずつ減らしていくか、それとも強力な大技で勝負にでるか――こういった駆け引きが楽しめるようになっているのである。また、かけた技の決まるシーンが、あの「キャプテン翼」などのような迫力のアニメーションで表示されるのもいい。あまり深く突っこんだプレイはできなかったものの、印象に残る作品だった。発売が待たれる。

↑「スペースファンタジーゾーン」ＮＥＣアベニュー・11月発売予定。今回は、なんと 3Dだぜ

↑３Dとなってもショップは健在の「スペースファンタジーゾーン」。お金を貯めて行こう！

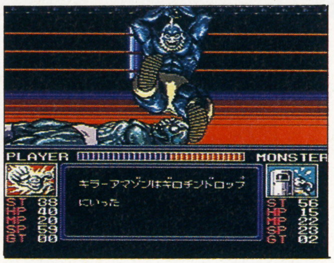
近ごろ元気がない、と言われているナムコだが、その力は衰えていない。今回のＣＳＧでは、それを実感させられた。出展作は、なんと10本。その内、ＰＣエンジン用ソフトは３本もあった。タイトルを挙げよう。「ワールドジョッキー」「ワールドサーキット」「ドラゴンセイバー」だ。ここでは「ドラゴンセイバー」について書いていくことにしよう。

「ドラゴンセイバー」は、アーケードゲームからの移植。難易度が激しく高かったので泣きながらプレイした人も多いことだろう。が、これで安心。自分の家で好きなだけ遊ぶことができるようになった。内容はわりとアレンジされていたりするが納得できる範囲だ。難易度は３段階、残機やライフの数も変えられるのでシューティングが苦手な人でもそれなりに遊べるはず。もちろん、２人同時プレイも可能だよ。

続いてハドソン。13作品ものソフトを展示していた。すごい。もっとも力が入っていたと思われるのが「ドラえもん　のび太のドラビアンナイト（仮称）」だ。ＰＣエンジンのソフトは８本。スーパーＣＤ－ＲＯＭ²専用がその内３本もあり、こちらが注目されてもいいようなのだが、そうならなかったのは、やはりドラえもんというキャラクターの魅力と誰もが楽しめるようにとの工夫がうまく噛み合ったからなのだろう。純粋に遊ばせ、かつ上級プレイヤーにはそれなりの楽しみが残されている面構成は、任天堂の「マリオ」シリーズに通じる部分があると思われる。ちょっとプレイしてみるか、とコントローラを握ったはずなのに首までどっぷりとつかってしまった。そんな人が多かったようで、このゲームの前から人だかりがなくなることはなかった。

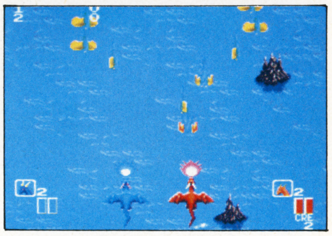
アーケードからの移植である「雷電」も好評だった。画面の比率こそ違っても、あのゲーム性は残されている。「ドラゴンセイバー」同様に難易度が高かったので、かなり長く楽しめるはず。うれしいよ。

↑「ドラえもん　のび太のドラビアンナイト」・12月6日発売予定。あのドラえもんがアクションゲームになった。軽快な動きで誰もが楽しめるよ



↑「モンスタープロレス」アスク講談社・11月発売予定。アクションではないプロレスゲーム

↑「ドラゴンセイバー」ナムコ・12月27日発売予定。「ドラゴンスピリット」の続編が登場！



↑アーケード版同様に２人同時プレイのできる点が魅力の「ドラゴンセイバー」。うれしいね

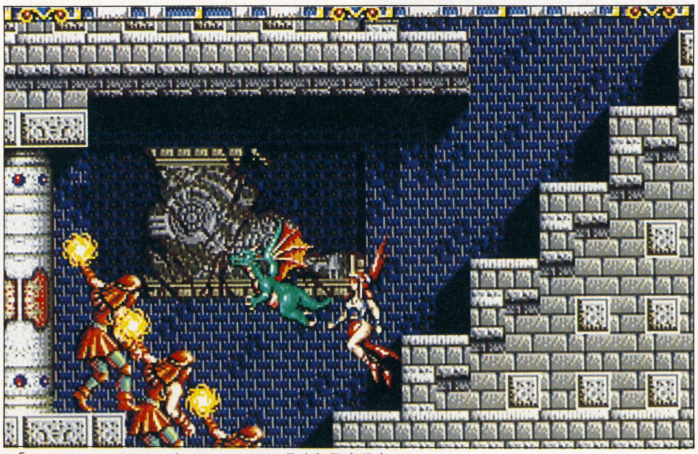
MEGA-CDが発表されても、まだカセットが主流

成熟しつつあるメガドラ 完成度の高い作品多し！

ＰＣエンジンはＣＤ－ＲＯＭ²の登場で、これから発売される予定のソフトの半数近くがＣＤ－ＲＯＭをメディアとした作品となってきた。これは、なにもＰＣエンジンに限ったことではないと思われる。スーパーファミコンにせよメガドライブにせよ、ＣＤ－ＲＯＭの価値がロムカセットを上まわっているのは明白であるから、遅かれ早かれこういった現象が訪れるはずだ。

だが、メガドライブのＭＥＧＡ－ＣＤはハードが完成したとはいえ、発売は12月上旬（予定）とまだまだ先であるし、まずは成り行きを見守ろうというソフトメーカーも多いようで、今回のＣＳＧでは圧倒的にロムカセットの作品が多かった。ちなみに、セガが出展していたＭＥＧＡ－ＣＤのゲームはコミックなどで大人気の「３×３ＥＹＥＳ」だけだった。ＲＰＧである。数枚のグラフィックと、フィールド画面。そこで仲間同士が会話するシーン。これが次々と表示されるデモが見られるだけだった。ハードを創ったセガがまだこの程度なのだから、他のソフトハウスに期待するのは無理な話。そういうわけで、ここではメガドライブのロムカセットのゲームを紹介していくことにしよう。

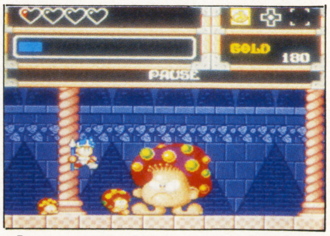
まずはゲームアーツ。美しき雷竜の戦士であるアリシアの活躍するアクションゲーム「ALISIA DRAGOON」に人気が集まっていた。同社のパソコンゲーム「テグザー」を知っているなら話が早い。自動照準のレーザーをバリバリ撃ちながら進んでゆくのである（「テグザー」はファミコンにも移植されたがハードの限界からか、あの爽快感は味わえなかった）。「テグザー」を知らないのなら、東亜プランのシューティング「TATSUJIN」を思い出してほしい。あのサンダーレーザーが自動的に敵を追いかけてくれるとしたら…おもしろそうでしょ。それが「ALISIA DRAGOON」なのだ。展示されていたのはまだ開発途中のものだったのでバランスが悪かったが、それでもかなり楽しめた。サイドビューのフィールドを進むと、いきなり複数の敵が出現する。それも前方からだけではなく、上や後ろか



↑「ALISIA DRAGOON」ゲームアーツ・12月中旬発売予定

↑レーザーが気持ちいい「ALISIA DRAGOON」

↑これも「ALISIA DRAGOON」。ボスとの闘いだ



↑「モンスターワールドIII」セガ・10月25日発売予定。IIの流れを汲むアクションＲＰＧだよ

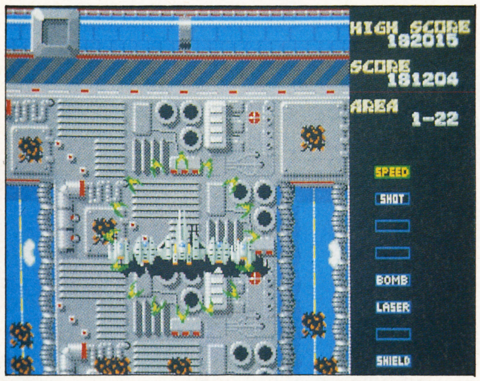
らも、である。後方へはそちらへ向かないと撃てない。敵の耐久度はマチマチである。この２点がポイント。レーザーは自動照準のために撃とうと思った敵を撃てるわけではないので、敵の大群をいかに処理するのかが問われる。ここがこのゲームのおもしろさなのだ。シューティングゲームの楽しさである「敵の混合攻撃の妙」を自動照準と敵の堅さのふたつで表現したと書けばわかってもらえるだろうか。これからどこまでバランスをとっていけるかにかかっているが、かなり良質なアクションになるはず。期待大である。

続いてセガの「モンスターワールドIII」だ。シューティングゲームというのが相応しかった前作とは異なり、アクションゲーム色を前面に押し出している。IIである「モンスターワールド」に近いと言えばいいかな。違う（？）点は、謎解き部分が多くなったこと。経験値は存在せず、敵を倒したり宝箱を開けることで得られるゴールドや武器、防具などを手に入れて進む。あ、そうそう、オプションというか、いわゆるお助けキャラもいて、それがいろいろと役に立ったりするのも今回の売りだ。ボスがわりと強かったりしてバランスが最高っ！などとは言えないけれど、なかなか。腕に自信のあるアクションＲＰＧファンなら満足できるはず、の一作であろう。

お次は東亜プランの「スラップファイトＭＤ」。ひと昔前にゲームセンターで活躍していた「スラップファイト」にオリジナルステージを加えたものだ。移植の出来は最高レベルと言ってもいいだろう。画面の右端を切ってゲーム画面を縦長にした（メガドライブ版の「TATSUJIN」と同じ画面構成だね）のも成功の一因かな。最近の東亜プランのシューティングのように敵の弾が速かったりしないので遊びやすく、しかもあの激しさはきちんと存在してくれる。東亜の歴史を語る上で無視することのできない一作だ。

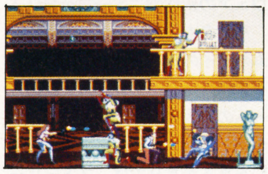
最後はナムコの「ローリングサンダーII」。これもアーケードゲームからの移植。元の作品の好き嫌いはあるだろうが、移植のレベルは非常に高い。アーケード版は難易度が高くて手の出なかった人も、自分の家なら落ちついて、じっくりと楽しめるはず。メガドライブで、あの「やっちゃえポーズ」を堪能するのもいいと思いません？

↑「スラップファイトＭＤ」にはアーケード版同様の隠しフィーチャーが盛りだくさん。楽しいのだよ



↑「スラップファイトＭＤ」東亜プラン・発売日未定。「グラディウス」タイプのパワーアップ・システムを採用したシューティングだ

↑「ローリングサンダーII」ナムコ・11月19日発売予定。移植だよ


←アーケード版同様の難易度を誇る「ローリングサンダーII」

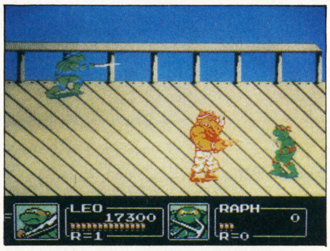
まだまだファミコンの時代が終わったわけではない！

ファミコンだって まだまだ楽しめるのだ

ハンディゲーム機を除くとファミコンが一番話題を欠いているのは事実。このまま少しずつ衰退し、やがて消滅してしまうのだろうか。否。今回のＣＳＧを見ると、ファミコンもまだまだ捨てたものではないな、と思えてくる。これは、ファミコン業界が成熟し、制限の多いハードでアイデアを昇華させる術をゲームデザイナーが習得していることを示す証拠なのではないだろうか。そう考えると、ファミコンは終わりなのではなく、むしろこれからだ、とさえも言える。まさに永遠の名機である。

もっとも元気だったのはコナミ。「ゴエモン外伝２　天下の財宝」「ＴＭＮＴ２」「バッキー・オヘア」などを出展し、熱い視線をあびていた。順に説明しよう。

「ゴエモン外伝２～」は、ＲＰＧ版ゴエモンの続編。システム的には前作を継承しながらも細部はパワーアップ。特に戦闘モードはスピーディで気持ちいい。相棒（？）のエビス丸も、もちろん健在だ。今回のストーリーは「世界ドロボウ大会」が行われることが発端となって…というもの。シナリオもギャグ満載で、前作のファンなら迷わず買いっ！の一作に仕上がっている。



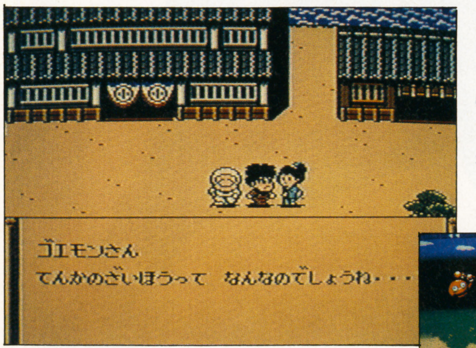
↑「TMNT２」コナミ・12月13日発売。操作性が格段に良くなったカメ忍者アクション

「ＴＭＮＴ２」も続編もの。前作との大きな違いは「必殺技」が使えるようになったこと。ジャンプした直後に攻撃ボタンを押せばＯＫ。ただし体力を消耗するので注意が必要だ。あ、それから操作性が格段に良くなったことも書いておこう。重い感じがしていたカメ忍者が今回はコントローラに敏感に反応してくれるのだ。格闘アクションファンにおススメしたい。

「バッキー・オヘア」はウサギを主人公としたサイドビューのアクション。こちらもスピーディな動きが特徴。難易度はやや高めだが、多彩な展開に魅せられてやみつきになってしまう。こういった作品が突然出てくるところがコナミの底力なのかもしれない。

↑「スノーブラザース」東亜プラン・11月下旬発売予定

東亜プランの「スノーブラザーズ」はアーケードからの移植。ショットで敵を雪ダルマにしてやっつけていくという、とり立てて斬新なアイデアではないものの、ノリの良さで飽きさせない。もちろん２人同時プレイも用意されているので、友だち（恋人？）が遊びに来た時のために一本用意しておくのもいいかも。誰もが楽しめるアクションって、やっぱり最高。



↑「がんばれゴエモン外伝２ 天下の財宝」コナミ・１月予定
→これも「ゴエモン外伝２」。ギャグ満載のＲＰＧが登場だ

↑「バッキー・オヘア」コナミ・12月発売予定。ウサギを主人公としたアクションゲーム。軽快

行き詰まりを感じない ゲームはまだ進化する！

アーケードゲームやパソコンゲームではもう何年も前からアイデア不足が囁かれ、行き詰まりを感じることが、たびたびあった。その結果、アーケードは体感ゲーム（あるいは大型筐体）へ活路を見い出し、パソコンは思考型のゲームを主流としたのだ。ここでコンシューマは、どの道を行くべきなのか——さらなる進化をとげるには、どうしたらいいのか。それはＣＤ－ＲＯＭだ、と今、叫ばれている。正しい意見であろう。が、それがなくてもゲームは進化しつづけられるのだ、と今回のCSGで確認できた。ゲーム専用機であること、そして家庭でプレイできること——このふたつさえ見逃さなければいいのである。ゲームは、もっとおもしろくなる。ぼくらも負けずに遊ぼう。

特報!!

スクウェアが贈るスーパーファミコンRPG第2弾!

ロマンシング サ・ガ

ゲームシステム

ストーリー展開はプレイヤー次第 完全フリーシナリオ制のRPGだ!!

『ファイナルファンタジーⅣ』の余韻冷めやらぬスーパーファミコン市場に、再びスクウェアの新作のニュースが飛び込んできた。その名も『ロマンシング サ・ガ』。ゲームボーイのシリーズとして知られる同シリーズのスーパーファミコン版だ。

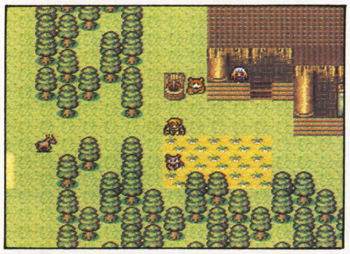
このゲームの最大の特徴は、とてつもなく自由度が高いこと。スクウェアから発表された資料を見るかぎりでは、ストーリー面にかなりの自由度が見られる。それは、あたかもこのゲームを、1本の壮大な物語の中にプレイヤーを送り込んだ『ＦＦⅣ』の対極に位置させるかのようだ。

その自由度は、メーカー自らが「フリーシナリオ制」と名付けられたシステム上でストーリーが展開することで可能になった。これはイベントクリアを進行条件とせず、主人公がどのようにゲームを進めるか、すべてプレイヤーの自由に委ねられるシステムだ。これがどのようなものなのか、スクウェアによる紹介文で説明しよう。

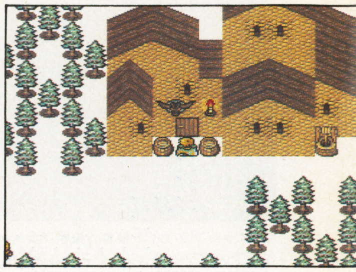
「従来のＲＰＧは、東京から大阪までいく場合、新幹線を利用することしかできませんでした。『ロマンシング サ・ガ』では、電車でも、飛行機でも、徒歩でも、いったんフェリーで九州に着き、そこから山陽新幹線で戻ることもできます。目的地に着く前に途中下車してもいいのです。いずれにしてもゲームは支障なく進みます」

おおまかな流れのみが設定されているだけで、細かいストーリーの部分はすべてプレイヤーまかせ。つまり、そういうことだ。

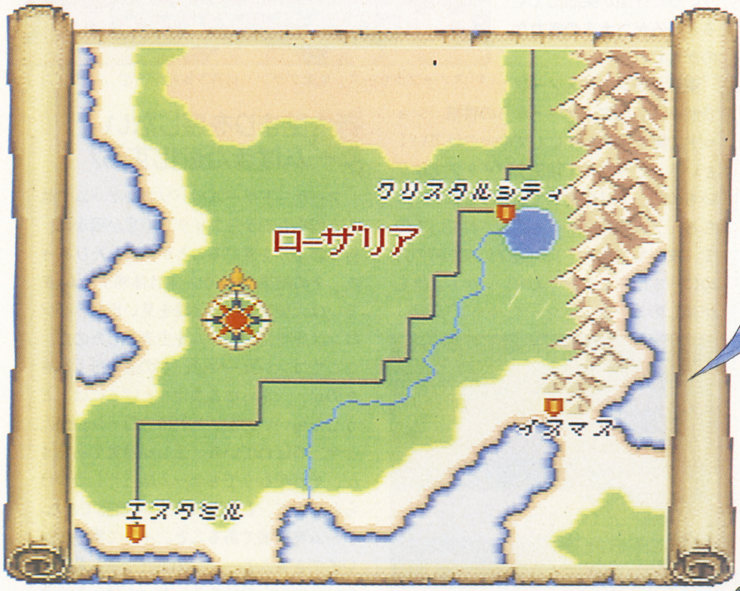
フィールド画面は、1枚の地図のように なっており、ここに移動できる場所が表示される。行きたい町なりダンジョンなりに移動できる。すると画面は町やダンジョンの中へと変化し、そこでストーリーが進行するのだ。



↑冒険の舞台となるゲーム世界はかなり広く、極寒の地域から灼熱の地域までありそう。ここは砂漠の中?



↑見渡すかぎり一面の雪模様。針葉樹。とんがった屋根。まさしく寒い地方の特徴いっぱいの風景。北の方の町か?



キャプテンホーク

↑この世界のどこかに、他の7人の主要キャラクターがいるはず。彼等を探してパーティーを組みたいが、最初はひとりぼっちで冒険しなくちゃ

舞台設定

8人の登場人物の中から好きな人物を選び、悪しき神々と戦う

かつて3体の悪しき神々がいた。彼等は他の神々に戦いを挑んだが、神々と人の力によって戦いに破れ、どこかに封印された。しかし、それから長い年月を経て、その封印が解けようとしていた……。

これが『ロマンシング　サ・ガ』のストーリー背景だ。この3体の神々との戦いを軸に、物語が展開するらしい。

この世界で冒険をするのは、8人の主要キャラクター達。プレイヤーはこの中から好きなキャラクターを選んで主人公にする。誰を選ぶかによって、ゲームのスタート地点は変わる。また、両親の職業（戦士、魔導士など）をそれぞれ選ぶことにより、主人公のステータスまでもが変化する。ここにもプレイヤーの意思が尊重されるのだ。

他の7人のキャラクターとは、ゲームを進めていく途中で出会う。どのキャラクターをパーティーに参加させるのも自由。どんな組み合わせでもクリアが可能だ。誰ともパーティーを組まず、主人公ひとりだけで最後まで冒険を続けることもできる。

戦闘は、画面上に見える敵キャラに触れたときに開始される。サイドビューで、ターンごとのコマンド選択方式である。ここでどのような行動を取るかによって、キャラクターの成長度合いが変化する。

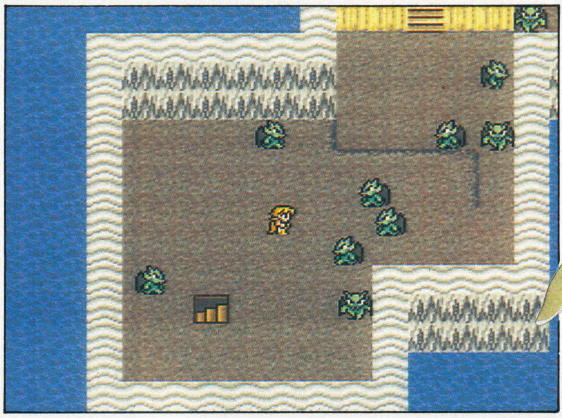
たとえば、戦闘時で剣を使えば腕力が上がり、魔法を使えば知力が上がる。経験値によって全体の能力が平均的に上がるのではないので、どの能力を上げるかという点にもプレイヤーの意思が反映するのだ。

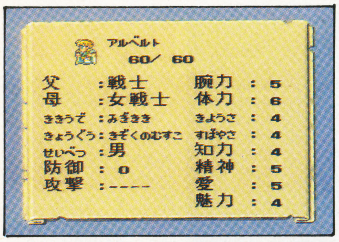
最後に、戦闘の特徴として、武器自体に熟練度があることを挙げておこう。武器は使い込むほどに手に馴染み、攻撃力が上がるという概念だ。このような細かい部分にも新システムがどんどん導入されている。

剣と魔法の世界というオーソドックスなＲＰＧの舞台で、独特のゲームシステムを積んだ『ロマンシング　サ・ガ』。驚く間もなく、年末に発売される。

↑選んだキャラクターによってスタートする場所が違う。これは城主の息子アルベルトの場合のオープニングシーンだろうか？

↓ダンジョンの中。うろついているモンスターに触れると戦闘が開始される。触れずに歩ければ、戦闘しなくともゲームを進めることが可能





↑かなり簡略化されて見やすいステータス画面。キャラクターが持つ特有の数値のほかに、父と母の職業を選ぶことでパラメーターが変化する

プレイヤーが選べる8人のキャラクター

◀アルベルト
王国の騎士を目指す18才間近の少年。正義感は強いが、やや世間知らず。父はイスマス城の城主。

▶バーバラ
ニューロードを旅する行商・旅芸人のメンバーで歌い手。正確にはわからないが26才前後の美女。

◀アイシャ
遊牧民タラール族の娘。幼くして両親を亡くし、族長である祖父に育てられた。活発で明るい少女。

▲クローディア
迷いの森に住む22才の森の番人。魔女の下で育つが、魔法の才能がないと言われ、もっぱら弓の練習に励む。

▲キャプテンホーク
商品兼海賊船レイディラックの船長。パイレーツコーストを根城に主に帝国の船を襲っている。30才過ぎ。

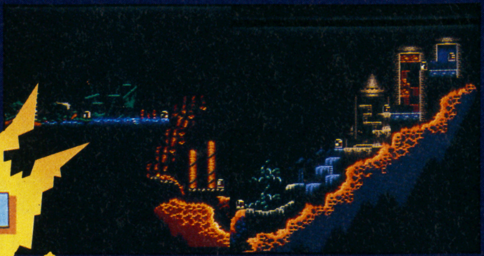
▶ジャミル
エスタミルに住む20才位の盗賊。デステニィストーンという宝石を手に入れるのを夢見ている。お調子者。

◀シフ
バルハル族の女戦士。村一番の戦士の父と、まじない師の母の両方の資質を受け継ぐ。身長は180以上。

◀グレイ
世界中を旅する冒険者。善悪にとらわれない価値観を持ち、平気で殺人もするが、残酷な人間ではない。

徹底攻略!!

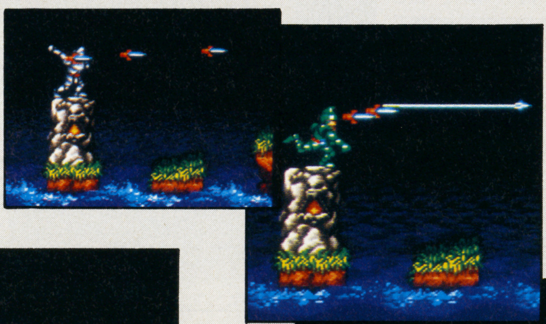
CHOHMAKAIMURA 超魔界村の歩き方



↑魔界マップ　右上が最終ゴール、魔帝の部屋だ

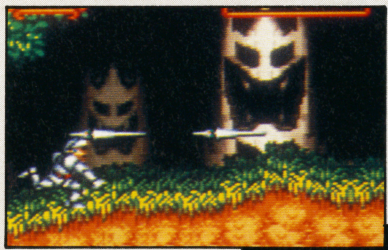
●カプコン●10月4日発売
●スーパーファミコン●￥8500

「超魔界村」は難しい。それは認める。しかし、ただそれだけのゲームじゃない。各敵キャラの特性をつかみ、2段ジャンプをマスターすれば誰にだってクリアできるゲームなんだ。みんなが魔界村を安心して歩けるよう、今回はそのあたりに焦点を当てて特集してみたぞ。



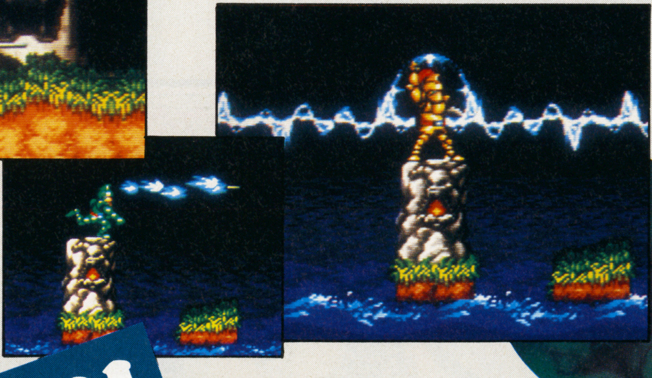
ナイフ

威力は弱いがスピードが速く3連射が可能。「光のナイフ」になると光の尾を伸ばし敵を貫通するようになる。召還魔法である火竜の魔法は見た目は面白いが今ひとつ決め手に欠ける。連射に徹しよう。



ヤリ

スタート時の標準装備にしては使いやすく、2達射が可能で直線軌道を描く。パワーUPした「焔のヤリ」は威力はUPするが連射が効かなくなる。秘めたる力は雷の魔法で上方、左右の敵に有効だ。



WEAPON & MAGIC

今回も様々な武器がアーサーをサポートする。これらは青銅の鎧を着用するとパワーUPし、黄金の鎧を着用すると秘めた力を発揮し魔法を使うことができる。うまく使いわけろ。

ボウガン

斜め上に2発の矢を撃つ。2連射可能。「追撃のボウガン」は連射と引き換えに3発の追撃弾が撃てる。魔法で宝箱を探索できる。

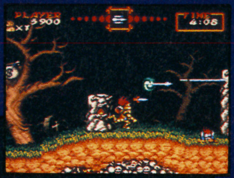
【超魔界村豆ちしき】今回も使いやすいのはナイフ。このナイフをキープすることが攻略の鉄則だ。しかし、今回はカマの魔法（竜巻）がボスや特にレッドアリーマーに効くのであなどれない。いろいろ試して、ステージや自分に合った武器を見つけよう。

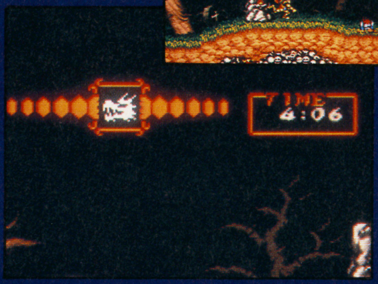
超魔界村は決して難しいゲームではない

基本ルール

操作はシンプルで方向キーとショット、ジャンプの２つのボタンで行う。攻撃は左右方向のみ可能である。上下には撃てないので注意されたい。主人公アーサーは通常鋼の鎧を着ており、宝箱を開けることによって青銅の鎧、黄金の鎧に着替える事ができる。いずれの場合も一回だけ敵の攻撃から身を守ってくれるが、攻撃を受けるとアーサーは裸になってしまう。この時、敵の攻撃を受けるとプレイヤーミスになる。魔法は黄金の鎧着用時に画面上に現れるゲージがいっぱいになるまでショットボタンを押し続け、ボタンをはなすと使用できる。ニューアクション「２段ジャンプ」は一度ジャンプし、着地前にジャンプボタンを押すことで再度その地点からジャンプするというもの。これについては後で特集してあるので参照されたい。

←この裸の状態では次に攻撃を喰らったらアウト。鎧を探せ

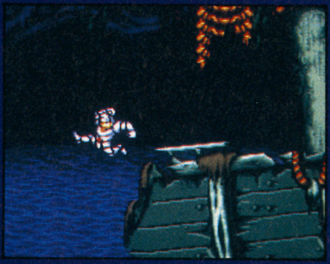




→↓右写真上部にあるのが魔法ゲージ。パワーがたまると武器のところに魔法のマークが出る

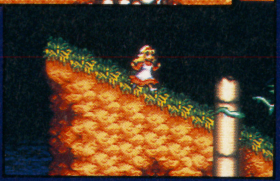
TREASURE BOX & TRAP

武器アイテム交換や鎧を得るためには宝箱を出さなければならない。これらは面内のある点をアーサーが通ると現れる。普通にプレイしただけでは出ない箱も多いのでいろんな場所へ行ってみよう。しかし宝箱と言っても罠が仕掛けられていたり、アーサーの姿を変えてしまうマジシャンが隠れていたりすることもあるので気を付けろ。



↑こんな意味のない所でジャンプしてみると宝箱が出ることも。いろいろ試そう

←マジシャンは変身の魔法をかけてくる



→変身するとその間は攻撃ができないぞ

←こんな罠が仕掛けられていたりもする。あわてて突っこむな

タイマツ

放物線を描き、落下後は地面に沿って小爆発を起こしながら移動する。「火柱のタイマツ」は爆発の規模が大きくなる。盾の魔法は３つの珠を回転させ触れる物全てにダメージを与え、弾をも消す。持続時間も割と長く、使える魔法だ。

オノ

円を描き進むので当たり判定が大きい。「両断のオノ」は一旦上へ上がったあと敵を貫通していく。しかし、どちらにしても弾足が遅く単発なので使えない武器である。雷光の魔法は８方向に光の矢を発射する。

単発だが地面に沿って飛んでいく。「真空のカマ」は威力がＵＰし敵を切り刻む。竜巻の魔法は当たり判定が大きく長く画面に残るので頼りになる。単発ということを除けばバランスのいい武器だ。

カマ

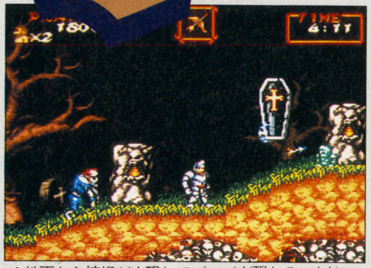
クロスソード

一度真上に飛び戻って来た後、真横に飛び戻ってくる。「光輪のクロスソード」は貫通能力が加わる。大爆裂の魔法は付近一帯の敵にダメージを与える。２連射可。後半面に出現。

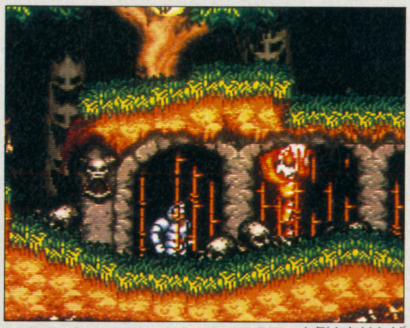
【超魔界村豆ちしき】アーサーは今回必死の特訓で２段ジャンプを身に付けた。ところで２段ジャンプ中に攻撃をすると、クルッと宙返りするのに気が付いたろうか。この時の攻撃力は通常より上がっていると言うのだが実際はそれ程の差はないようだ。あまり威力を頼りにせず連射に徹した方がよさそうだ。

STAGE 1

呪いの墓地そして暗黒の密林



↑地面から棺桶が出現してゾンビが現れる。当然のことながら棺桶に触れてもダメージを受ける



↑牢屋に入ってしまったらスカルフラワーを倒さなければ脱出できない。天井が低いので2段ジャンプもしにくい

前半

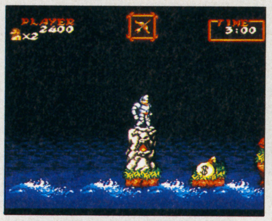
シリーズ恒例の墓地のステージからアーサーの魔界ウォークが始まる。

地面から現れるゾンビは落ち着いて連射していれば何の問題も無く倒すことができるだろう。ただアーサーの進路上に棺桶が出てきた時はゾンビが中から出てくるまで、離れた位置で待っているのが賢明だろう。棺桶に入っているうちは、ヤツらは無敵だからね。

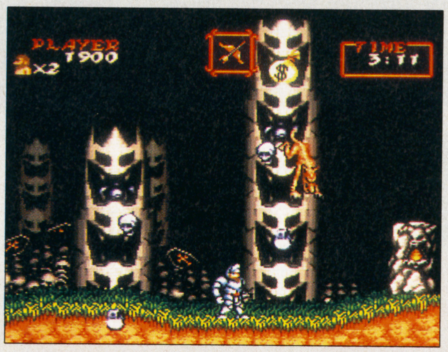
このステージは地面が隆起したり、沈下したりする。沈下した後には牢屋が現れる。牢屋の中に入ると、そこに巣食うスカルフラワーと戦うことになる。こいつは頭が弱点なので数発撃ち込めばやっつけられる。吐き出す弾は2段ジャンプとしゃがみをうまく使いわけてよけよう。

トーテムポールの吐く骨はゾンビやワードッグに注意しつつタイミングを計って通り過ぎよう。

その後は津波地帯に突入だ。津波には岩の上に乗っていないとさらわれてしまうので注意。波の後に残されるシェールはその場で連射していれば、勝手にジャンプして弾に当たってくれるので楽勝だ。しかし、ヤツは死ぬ直前に、よく弾を吐くので倒した後も気を抜かずに弾を確実によけること。



↑画面の向こうに波が現れたら岩の上で待機しよう。右が波が過ぎた後だ

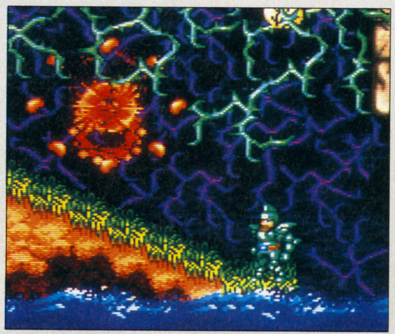


←トーテムポールの先に敵がいるときはまず倒してから先へ進むようにしよう

後半

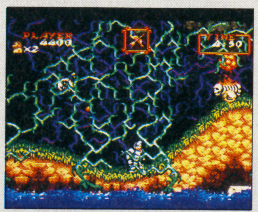
奇怪な植物のはびこるこの世界にはローズバッドという小さなつぼみが浮いている。こいつは放っておくと破裂して種をまき散らすので確実に叩いておこう。こいつよりやっかいなのがベリアルという荷台。自走能力はないものの地形の変化でプレイヤーに迫ってくるので2段ジャンプでよけなければならない。どこでジャンプし、どのタイミングで2度目のジャンプボタンを押すのかは自分で練習して覚えてくれ。

このゲームのパターン作りの基本は全てこの2段ジャンプのタイミングにあると言っても過言ではない。まずはこのステージで感覚を磨こう。

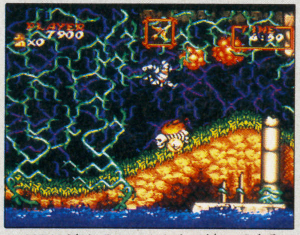


→ここは低い点で2段ジャンフしないと上のベリアルに頭をぶつけてしまう。うまいタイミングを見つけろ

←ローズバッドは確実に叩いておかないと後で困ることになる。リスクは事前に減らせ



←近付かなければベリアルは上でじっとしているが…



↑地形が変わると、こちらに迫ってくる。2段ジャンフで大きくよけよう

コッカトリス

BOSS

弱点は頭だが、首を伸ばして攻撃してくるので首の届かない距離から2段ジャンプ撃ちをしていれば簡単に倒せる。首を伸ばしてきたら、その頭に連射で撃ち込もう。時々、卵を吐き、ふ化するとミニウイングがすぐに突っ込んでくる。卵は破壊不可能だが、ふ化前から連射しておけば生まれたそばから倒せる。道中より楽なボスだが、甘く見るのは禁物。本気でかかろう。

←写真のように近い位置にいるのはよくない あくまで遠くから攻撃だ
↓ミニウイングは意外と動きが速いコッカトリスは無視して連射で倒せ

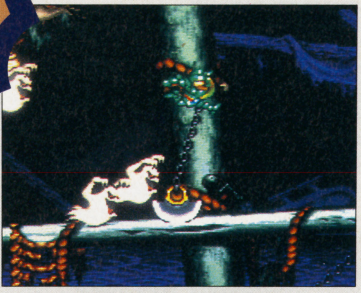
【超魔界村豆ちしき】アーサーは魔法をかけられると、その時の自分の状態によって、赤ちゃん、オットセイ、ハチ、女の子に変身する。敵はよけるしかないけど、見た目が面白いので一度お試しあれ

STAGE 2

幽霊船は狂気の海への入口

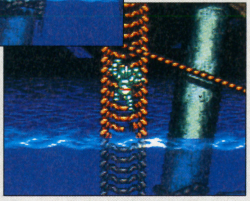
前半 まず最初の幽霊船を上に登っていかなくてはならない。ここでは自分を追ってくるゴーストと左右に揺れるギロチンがやっかいだ。飛び回っている霊魂がゴーストに変身するが、どの魂が変わるのかよく見究めよう。倒して進路を確保するのが基本だが下から来られたりするとお手上げなので逃げるのも1つの手だ。もちろんここで2段ジャンプが物を言うのは言うまでもない。またゴーストは一度に3体までしか出ないということも覚えておこう。ギロチンは鎖の部分は当たり判定がないので向かってくるときに2段ジャンプで飛び越せ。

ゴンドラで別の船に移ると宝箱の怪物ミミックが登場する。こいつは蓋を開けている時しか攻撃をよせつけない。吐き出す霊魂は破壊可能だ。ゴーストも出るが出現数が減るので落ち着いて対処すれば問題なし。



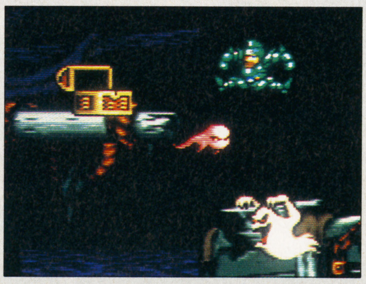
←ギロチンはゴーストをよく見ながら素早く飛び越せ。間は置かない方がいい

↑このミミックは、はしごの手前から攻撃しよう

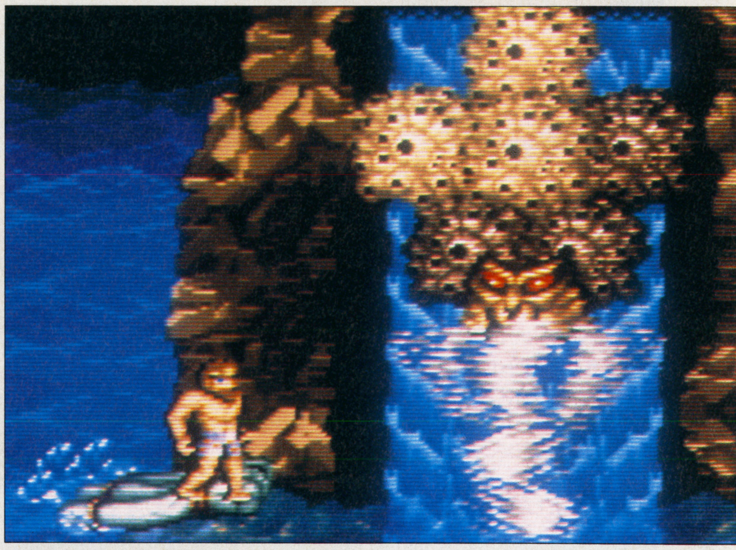


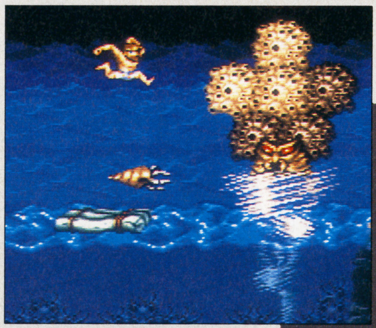
↓というのも、はしごに着くと船が沈み始めて登らなくてはならなくなるから

←このように魂が渦を巻くと直後ゴーストになる。よく注意しよう



←ミミックはなるべく魂を吐く前に倒すべし。回りのゴーストも見失うな



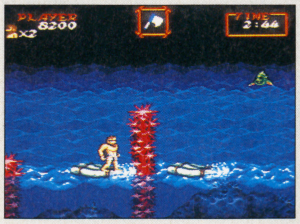


↑←フジツボの鎧をまとったカニ型のモンスターのこいつは魔界海底軍の将軍。大波を起こしているのもこいつで天候を操ることもできると言う

ストーム チェザリス

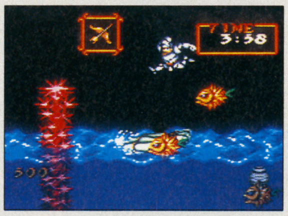
コッカトリスに比べて遥かに難しい。離れて顔に撃ち込むのは同じだが大波のせいで長期戦に持ち込まれる。吐く弾はもちろんジャンプでよけるしかないが波の動きでタイミングが狂いがちである。気を付けよう。画面外から弾を撃たれた時は音を聞いて何発来るのか把握すればよけられるだろう。接近戦を強いられるタイマツは不利。

↑フライングキラーはこの辺の位置で撃っていればいい



↑波の向こうに影が現れた。こいつは次の波でこちらにやってくる

←やって来たのはセイレン。中間距離から連射で楽勝だ



←2段ジャンプの先の敵を始末しておかないとこうなる

↑ハンニバルは高さが合ったときに連射だ。ジャンプは多用しない方がいい

←乗り移りは慎重に。飛び過ぎると海に沈んでしまうぞ

後半 さてまず最初の難関と思われる荒海である。ザコのフライングキラーは普通に連射していれば何なく倒せる。波の向こうから現れるセイレンも速攻連射でかわせる。珊瑚柱にへばりついたハンニバルは固いが水平にしか弾を打てないので慣れればうまくやっつけられるだろう。

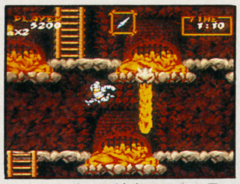
ここでの難敵はむしろ地形である。つまり珊瑚柱の2段ジャンプ越えとイカダの乗り移りがこの面を難しくしているのだ。珊瑚柱を越えるのは波が最高点になる直前に少し離れた点から2段ジャンプをするのがやりやすいと思う。乗り移りも同じようなタイミングで普通にジャンプすればよい。結局練習あるのみ。

←行く手を阻む珊瑚は連射で壊して進路確保だ

【超魔界村豆ちしき】黄金の鎧を装備すると月の盾がセットでついてくるよね。これは敵の弾を1度防いでくれる他に魔法のチャージ時間を短縮してくれる働きがあるんだ。月の盾を装備した時に宝箱から得られる太陽の盾はもっとすごいぞ。弾を3度防いでくれるしチャージ時間もより短縮されるのだ

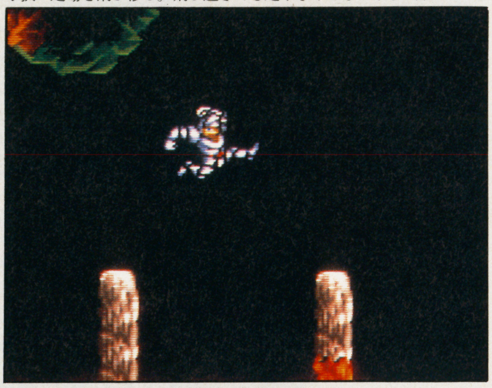
STAGE 3

地獄の溶鉱炉～悪魔の塔

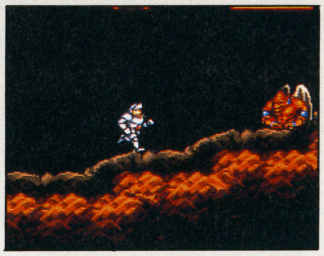


↑上から流れる溶岩のすきを見て２段ジャンプで越えよう

↓狭い足場を飛び移る。飛び過ぎても足りなくてもいけない難所だ

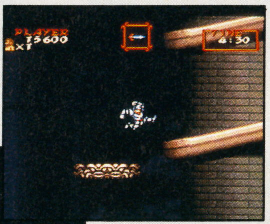


↑グリリアンは炎を吐く前、一瞬動きが止まる。そのタイミングで炎をよけよう
➡火だまりに近付くと現れるファイアーキラー。出たそばからやっつけてしまおう



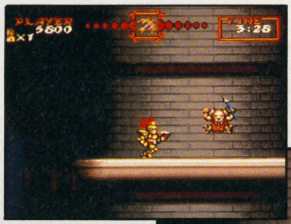
⬅魔界村を難しくしている張本人レッドアリーマー。相変わらず偉そうに座っている

前半 灼熱の溶鉱炉での戦いである。ここでは炎を吐くグリリアン、溶岩の中から生まれるファイヤーキラーの複合攻撃に対応しなければならない。グリリアンの火焔は異常に長いので必ず離れた位置からの連射で倒そう。ファイアーキラーはアーサーが火だまりに近付くと現れるという特性があるので出現と同時に倒そう。放っておくと手が付けられなくなるぞ。グリリアンが下にいる時は、左右の動きで炎を耐え、ヤツが遠くに行った後、はしごを降りよう。下からの炎は注意すれば何なくよけられるはず。この後、溶岩流地帯を越えていかなければならないが、足場も狭く時間もかけられない難所だ。ノーマルジャンプ、２段ジャンプを使いわけて完璧にパターンを作ってしまわないと抜けられないぞ。最後には強敵レッドアリーマーA（エース）が待ちうけている。対処法については後で特集しているので参照してくれ。

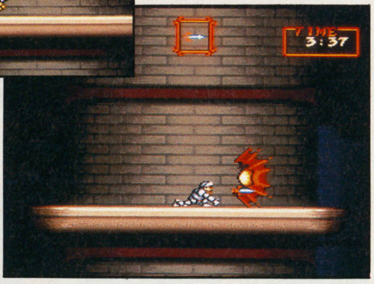


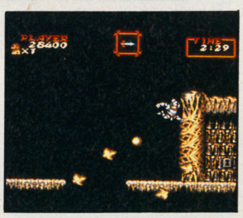
↑塔の回廊を登るアーサー。ガーゴイルの像が不気味だ

⬅以前に比べて目につく＄袋。取りまくってもいいが、危ない位置にあるものは無理せずあきらめるのも肝心だ

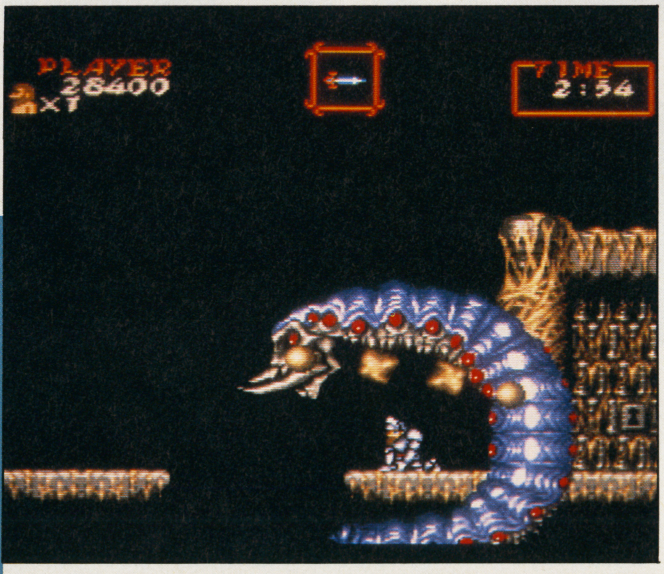


⬅⬇プチゴブリンが真上から落ちてきたら立ち止まり連射。別にしゃがまなくても当たるので立ったままでいいよ





➡弾が戻ってきたら２段ジャンプで大きく飛び越せ



デスクローラー

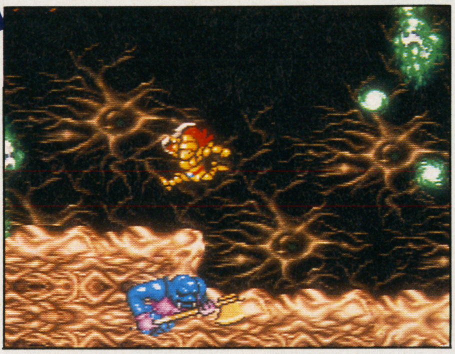
ボスの音楽が始まったら、さっさと門のところまで走ろう。足場が広い方が戦いやすいのだ。こいつはアーサーのまわりをぐるぐる回るだけなので、ただ頭に撃ち込めばよい。時に弾を吐くが上に吐いた時は落ちてくる弾の間に入ってよけ、横に吐いた時は戻ってくる弾を２段ジャンプで飛び越せばよい。弾をよけた後は待っていれば、また自分のまわりにやってくるので同じように撃ち込もう。下手に動かなければ恐くないボスだ。

後半 レッドアリーマーを倒した後はずっと簡単な塔のステージに突入だ。塔の壁に飾られたガーゴイルは攻撃はしてこないが触れるとダメージを受けるのでちゃんと壊すこと。コウモリもせいぜい下から来るヤツに気を付ければよい。唯一難しいと思われるのが上から飛び降りてくるプチゴブリン。自分の後方に降りて来たときは無視して走り抜け、真上に現れたら、そこで一旦止まって連射して倒してしまおう。途中の足場はぐずぐずしていると落ちてしまうのでさっさと飛び移るように。

【超魔界村豆ちしき】レッドアリーマー、レッドアリーマーキングとシリーズを通してアーサーを苦しめるレッドアリーマー一族。前回の戦いでキングをも倒された彼らは、ついに最大最強の『A』を送り出した。復讐に燃える『A』は賢く、そして凶暴だ。今回もアーサーの最大の脅威となっている。

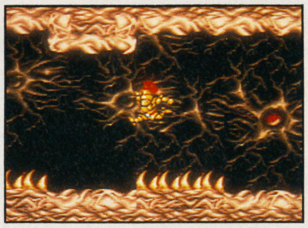
STAGE 4 不気味に蠢く魔物の臓腑へ

←消化が始まり出したら急いで中央に見える足場へ急げ!!



↑前半の激戦区。確実にスカルフラワーを倒そう。もちろん天井のものも。イーグラーは無理に倒さずによけるのもいいかも

前半 ステージ4は魔物の腹の中が舞台だ。超魔界村屈指の難所と言えるステージだ。突如わき出すイーグラー、ステージ1でも登場したスカルフラワーと敵そのものは大した事はないが、やはりここでも地形とトラップがアーサーを阻もうとする。ある地点をアーサーが通ると消化活動が始まってしまい地面に立っていることができなくなってしまうのだ。しかし、これも空中にある足場に飛び移ればしのげるのでトラップとしては難しくはない。問題なのはこれらに同時に対処しなければいけないということなのだ。下手に敵を残したまま、ポイントを通過してしまうと、どちらかに引っかかってしまうことになる。だから消化が始まるポイントを確実に覚えて進路の敵を事前にやっつけておくのが大切だ。後半のスカルフラワーも同様にポイント通過の前に遠くからやっつけよう。ここはナイフ以外の武器は苦しいのでなるべくステージ3から持ち越して来よう。



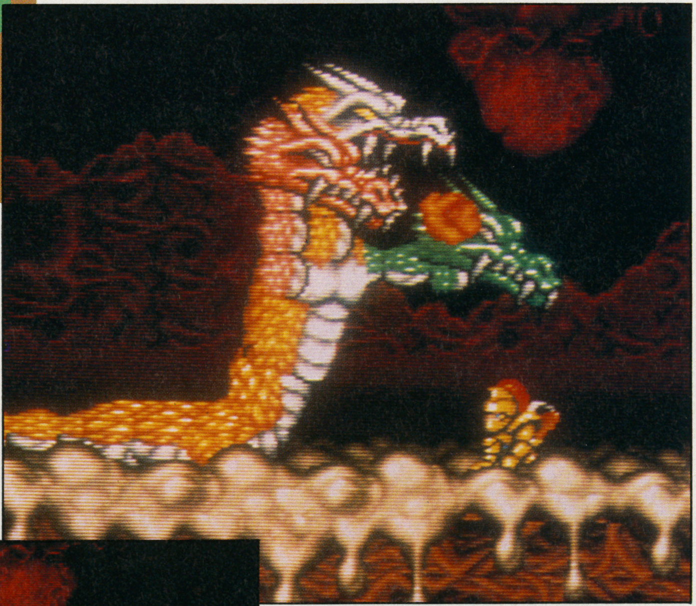
↑最後のトゲ越えは少しシビアな2段ジャンプ。こんな所で鎧をはがされるな

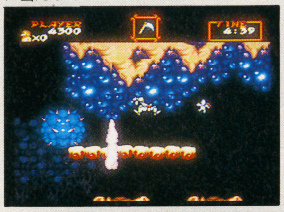
↓腸の中に単喰う魔物たち。ここは地形に当たってダメージを受けないぞ

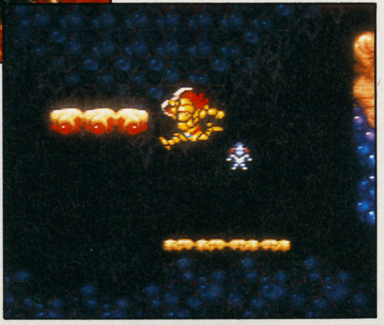
ヒュードラ

三首竜ヒュードラ、こいつはコッカトリス同様に遠くから頭に撃ち込めば簡単。吐き出す炎は2段ジャンプで何なくよけられる。時々竜人の形になって飛んでくるが、この時は無敵なので下をくぐって逃げよう。どんな武器でも倒せるが以外とナパームが使える。道中が苦しいけどね。

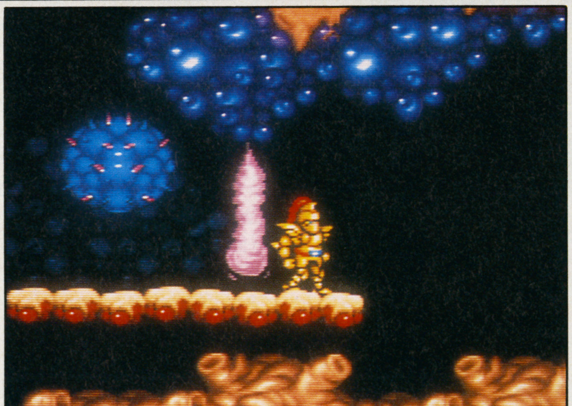
↓このステージはヒュードラの親の腹の中とのこと。どんな魔物なのか気になるところ







←足場が止まったらテンポよくジャンプ。ブルーキラーの動きには注意しておこう



→ガスは左右の動きでよけるのだがパターンを見誤るとこのようにはまってしまう。好位置をキープし続けよう

↑このように竜人の姿になると攻撃しても無駄。遠くに離れて再びヒュードラになるのを待て

後半 さて後半は前半に比べるとずっと簡単だが、足場が狭い上に強制スクロールなので慣れないうちは苦しいだろう。突然噴出するガスに当たると鎧をはがされ、最悪の場合足場から落とされてしまうのでパターンを作ってしのごう。ただジャンプでよけるのは非常に危険だ。歩いてよけよう。ブルーキラーはトリッキーな動きで惑わせる。突っ込んでくると手に負えないので、その前に撃とう。ステージ1にも出たローズバッドは固いのでここも連射できる武器じゃないと苦しい。やはりナイフが一番だろう。あと足場の乗り移りは素早く行わないと溶けて足場がなくなるから注意だ。

【超魔界村豆ちしき】ゲームプレイ中にやたら目にするのがアーサーのパンツ姿。ゲーム画面ではトランクスということ以外はよくわからないが一体どんな柄のパンツなのだろうか。答えはなんとイチゴ模様。国を守るナイトだから、いかつい人物と思っていたのに意外とかわいらしい人なんだね。

STAGE 5

吹雪、雪崩—恐怖の氷雪地帯

前半

ブリザードが吹き荒れるここ永久凍土の森には、冷気を吐くウー、種をまくフラ・ワラウスが出てくる。ところが、こいつらは前にも出たグリリアン、スカルフラワーと同じ攻撃をしてくるので、ウーの冷気に気を付ければ楽にクリアできるだろう。あとは登っていくときにフラ・ワラウスの種に気を付けられれば万全だ。

登りきった先にある洞窟は前方から飛んでくるフライングナイトと地面から生えてくるアイシングが複合攻撃をしかけてくる。フライングナイトは背後からしか倒せないが、無理に倒さず逃げた方がいいだろう。アイシングについては生えそうだと見たら立ち止まって確実に壊そう。安全なルートとしては下段を進むべき。中段はアイシングが恐い存在になってしまうし、フライングナイトもよけにくくなってしまう。少し慣れれば楽に突破できるエリアだが、最後にはレッドアリーマーが待っているので注意。

ここは2段ジャンプを多用して進んでいくテンポのいい所だが、あまり調子に乗って飛んでしまうと敵が目前にいることもある。だから敵の出現位置を把握して、無理なジャンプは控えるようにしよう。

↑ウー相手には距離を取らなきゃ危険だけど上から飛んでくる種にも注意

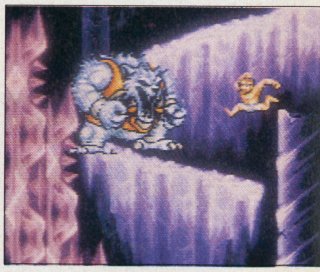
↑要所に構えるレッドアリーマーA。攻略のネックとなるキャラだ

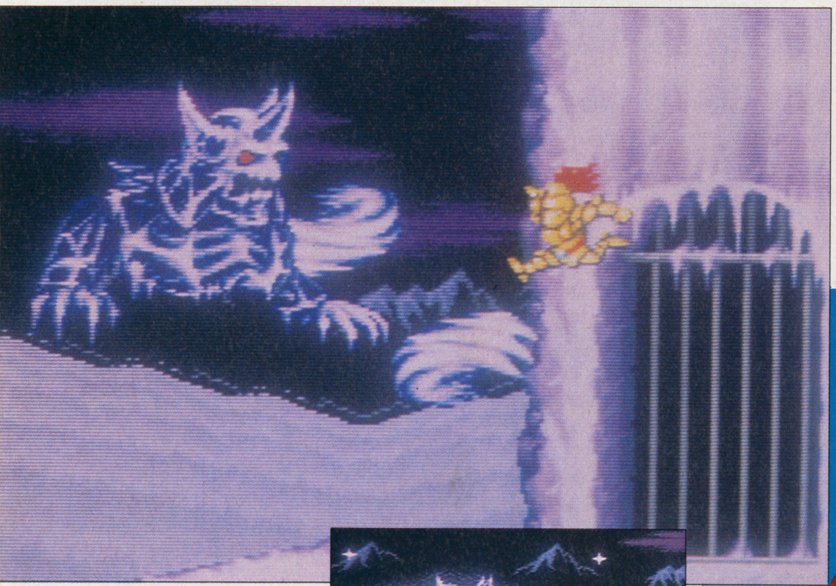
↑フライングキラーは背後から撃って倒せるか軌道を見切ってよけるのがやはり得策
←アイシングは地面を見ていれば、どこに生えるかはすぐ分かる

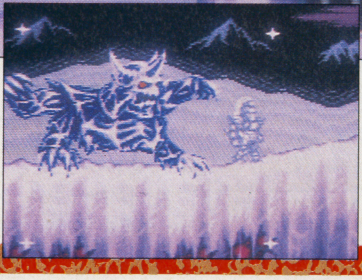
←2段ジャンプで雪崩をよけた所。地面が揺れたら構えて待とう

↑はしごにつかまれば絶対に雪崩には飲み込まれない。確実だ

↑ここのマッドドッグは、そのまま飛び込えるとぶつかるので一度戻ろう。その上で垂直2段ジャンプでよければOK







↑→凍らされた時に攻撃を受けるとアウト。絶対に冷凍弾には当たるな。こいつは他のボスに比べて当たり判定が大きいので魔法を使うのも有効だ（特に竜巻）

BOSS ベールアロケン

今までのボスと比べるとちょっとだけ強いベールアロケン。でも遠くから武器を撃ち込むという基本については変わりはない。口から吐く弾はダメージはないが凍らされてしまうので確実によけること。ブーメランのように投げてくる腕はもちろん2段ジャンプとしゃがみの併用でよけるわけだが距離によっては自分に届かないこともある。そのあたりの見切りの感覚を身に付けられたら、こいつも君の敵ではない。

後半

ここも前半同様さほど難しくはないマッドドッグ、ウーと恐れるに足りない敵しか出てこない。しかし1匹目のウーと戦う時は足場も悪いし下手に2段ジャンプもできない。うまく冷気を誘導しよう。さてここは進んでいくと地面が揺れ出すポイントがある。この直後に雪崩が襲ってくるが、はしごにつかまることや2段ジャンプによってしのげるからのまれることのないように。雪崩自体にやられることはないが流されてトゲに落とされた時に、裸だと死んでしまうからね。あとは最後のマッドドッグを戻り2段ジャンプでおびきよせられれば何なくボスの所まで行けるだろう。ちなみに洞窟の氷の天井は当たるとダメージを受けるので念のため。

【超魔界村豆ちしき】 アーサーが魔法をかけているとき、あるいは魔法使用直後は無敵状態になっている。これを利用すれば、例えばステージ2のイカダの乗り移りや珊瑚柱の飛び越えは、珊瑚柱への接触を気にすることなく行うことができる。他にもまだまだ利用法があるはず、各自で工夫してみよう。

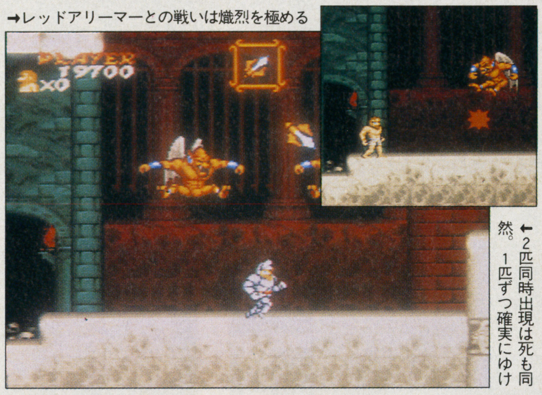
STAGE 6 アーサー魔帝城内に侵入!!

ついに魔帝の城へと突入だ。ここには今までに登場した敵しか出てこないが、全ステージ中で最高に難しいステージになっている。地形はそれほど意地悪でないが何がこのステージを難しくしているのだろうか。明かしてしまえば最強の敵レッドアリーマーA(エース)が3匹も出て来るのだ。当然複数を同時に相手にすることはできないから1匹ずつということになるが、ここで何人ものアーサーが骨になってしまうことだろう。しかし、ここまで魔界を歩いてきた君なら、幾多の屍を乗り越え活路を見出すことができるはずだ。

ステージ自体は短いが最も長いステージと感じるのじゃないかな。

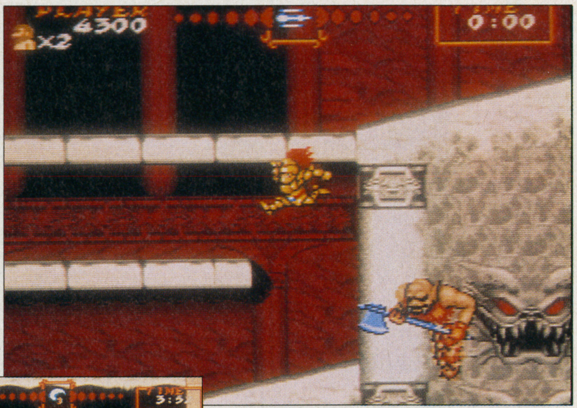
第6の門の守護者の名、姿は今は明かせないが、懐かしい顔が待っているとだけ言っておこう。

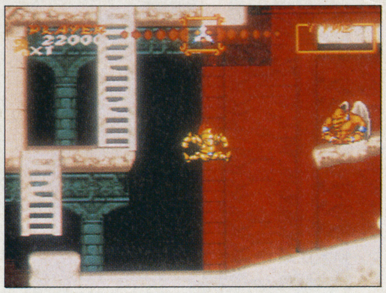
→レッドアリーマーとの戦いは熾烈を極める



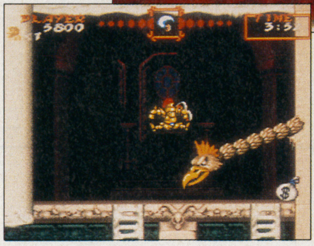
←2匹同時出現は死も同然。1匹ずつ確実にゆけ

↓さすがに魔帝の城は厳しい。しかし、第6の門はすぐそこだ

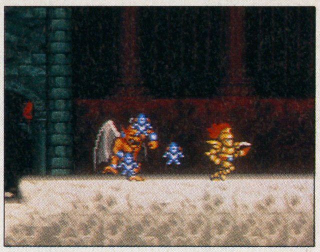




←やっとの思いで2匹倒したと思ったらまたまた登場。相手が本気の証拠だ



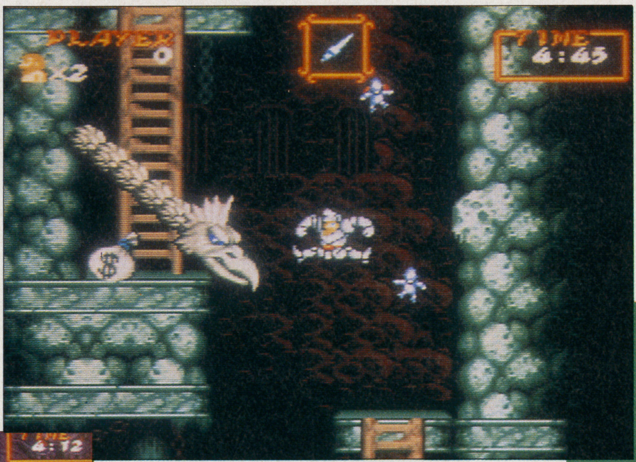
↑はしごを守るコカトリスの首すら休息に思える。アリーマーに比べれば物の数ではない



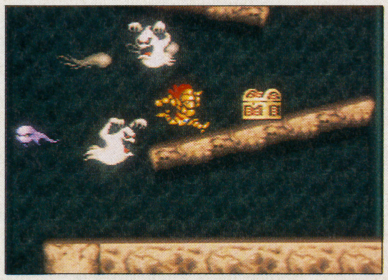
←口から3匹のブルーキラーを吐くアリーマー。本当に何でもありな奴

STAGE 7 妖魔回廊はオールスター攻撃

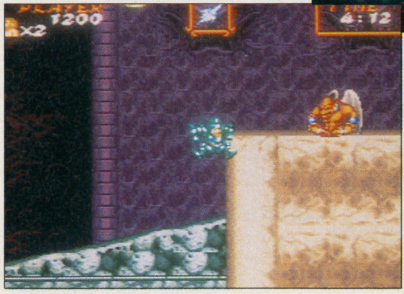
ついに魔帝の部屋の最終防衛ラインへやってきた。コッカトリスの首、レッドアリーマーA(1匹)、ブルーキラー、ゴースト、ミミックとおなじみの顔触れが総攻撃を仕掛けてくる。しかし、君にとっては最早(もはや)敵ではない。君の敵は7番目の門の守護者とその向こうに待ちうける魔帝のみだ。アーサーの魔界ウォーキングも終わりを迎えようとしている。



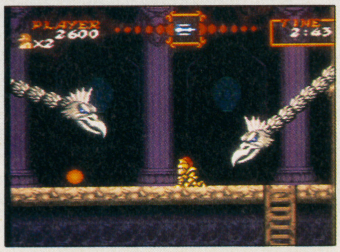
←コッカトリスの首、ブルーキラーをかわし城内を上へ進むアーサー



←ここのミミック、ゴーストはステージ2と変わらない。超楽勝だ



←やっぱりとでも言おうか、待っていましたレッドアリーマーA



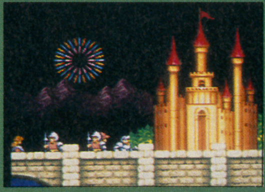
←両側からコッカトリスが襲う。やっつけなければ道は開けない

気になるアーサーのその後

ついに魔帝の部屋の前までたどりついたアーサー。風景に見とれる間もなく突っ切ってきた彼を待ち受ける展開は一体いかなるものなのだろうか。魔帝との激烈な戦いか、それとも……。

前回、前々回の戦いを勝ち抜いてきた人なら、おおよその見当がつくかもしれない。でも、ここで言えるのは本当にカプコンらしい展開だな、と言うことだけだ。

後は自分の目で実際に確かめてみてくれ。



↑がむしゃらに魔界をゆくアーサー。プリンセスを救うことはできるのか

【超魔界村豆ちしき】宝箱の中に隠れているマジシャン。彼らは魔族でないにも関わらず魔界に存在を許されている。取るに足りない存在だからか、魔帝すら手を出せないほど恐しい存在だからか、その理由は分からないが、いずれにしてもアーサーに変身の魔法をかけてくる彼らはありがたくない存在ではある。

この2つをマスターすればクリア目前!!

おまけ

最重要 ニューアクション『二段飛び』を考察する

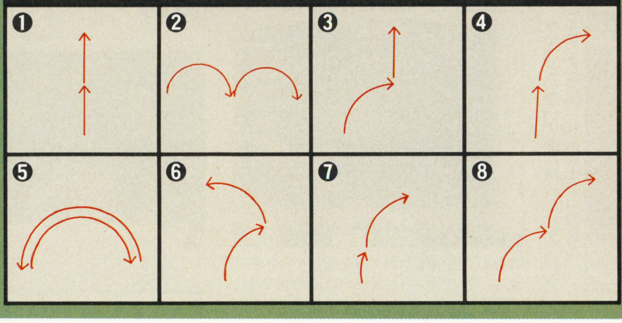
2度目のジャンプのタイミングがカギ

2段ジャンプは1度目のジャンプの後、いつボタンを押してもいいというのがミソ。だからそのタイミングを変えることによってハイジャンプになったりロングジャンプになったりするわけだ。また、2回目のジャンプをする際に方向キーを入れることで再度ジャンプの向きを決められる。例えば、飛んできた方向に戻ったりとか、斜めに飛んで真上にジャンプしなおすとかもできるわけだ。つまり、従来なら落ちて死んでしまうジャンプをしてしまってもリカバリーが可能になったということだ。

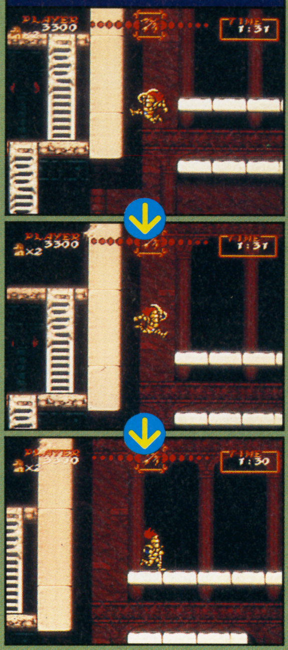
どこでどのパターンのジャンプをすればよいのかはプレイするうちに自分なりのものを作ってもらいたい。

とにかく、地形クリア、弾よけ、宝箱獲得と全ての要素にからんでくるこの2段ジャンプをマスターすれば楽しくプレイできるようになるだろう。

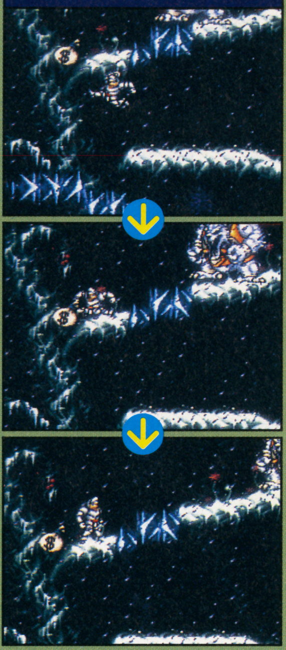
図解ジャンプパターンあれこれ



ケーススタディその1
三角飛びモドキ



ケーススタディその2
座標合わせ



天才 レッドアリーマーA(エース)君と知恵比べ!!

ボスより強いレッドアリーマー、コイツに勝てればクリアも同然だ

方法その一 スタコラエスケープ法

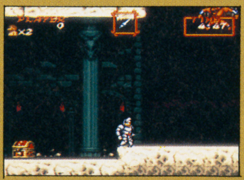
レッドアリーマーがステージ前半に現れることを利用した方法。アリーマーが出たら、ひたすら逃げる。追いかけられて鎧をはがされても逃げる。こうして、うまくステージ後半に入り込めれば、死んでも後半からの再スタートとなり、ヤツを相手にしなくてすむ。ただしステージ6・7では無理だ。

←殺されてもここまで来てしまえば、次はここから消極的だが「逃げるが勝ち」という言葉もある

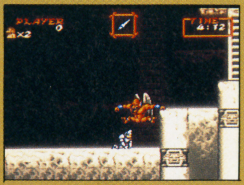
方法その二 正面からタイマン法

まともに撃ち合って戦うという男らしい方法。しかし、アリーマーは浮いているときは、こちらの弾をよけるので、基本的には突っ込んで来るときに撃ち込むしかない。でもただ撃ち込むだけではすぐに鎧をはがされてしまうので、よけのテクニックが必要、以下に紹介する。

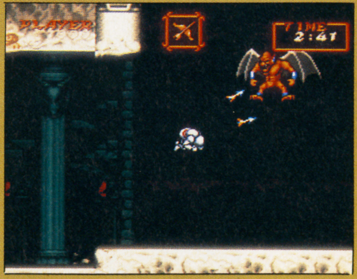
まずアリーマーが出たら2段ジャンプ撃ちで上空に飛ばせる。この時は、なるべく高い位置で撃とう。写真のような位置関係だと、ヤツが突っこんでくるときに立って撃てば当たり、しゃがめばよけられるような軌道で飛んでくる。このパターンの繰り返して倒せるが、パターンにはめられない時は2段ジャンプで逃げながら撃つのも有効。いずれにしてもなるべく高い所に飛ばせるのが鉄則。



←うまくこれぐらいの位置に誘導しよう



←撃ったら、すかさずしゃがむ。難しいぞ



↑しゃがむのがいやなら2段ジャンプで逃げつつ撃つ。ボウガンは割と当たりやすい

方法その三 遠くから魔法

アリーマーは武器は見切ってよけるが魔法には反応しない。そのため魔法は対アリーマー対策としては最も有効だと言える。一番当てやすいのが竜巻。使いづらいが火竜でも死ぬ。アリーマーだけなら竜巻がよいが普段の攻撃を考えると火竜（ナイフ）を当てる練習をした方がいいだろう。

問題は黄金の鎧をキープできるかだが、ヤツとまともに戦うよりは他を完璧にプレイすることの方が実は簡単なのだ。健闘を祈る。

↑強いアリーマーも魔法なら座っているうちにやっつけられるぞ。イエーイ

 【超魔界村豆ちしき】上のレッドアリーマーの倒し方だが、武器によってはしゃがみ撃ちで倒すこともできる。そういう場合は最初からしゃがんで連射する方が安全だ。また武器によって撃ち込まなければならない数が違う。だから速攻で倒したい時は武器を選ばなければならないが、戦いやすさを優先すべきだろう。

HIPPON SUPER!

CONTENTS

ヒッポンスーパー11月号10/4

速報 東京・CSG発表会 ―― 2
★噂の新作、注目の大作。年末に向けてスパートをかける期待のニューフェイス・ソフトたち！

特集 徹底攻略・超魔界村の歩き方 ―― 8
★マジになったHIPPONゲーマーの偏執狂的スーパー攻略なんと9P！

特集 悪魔城ドラキュラ・完全攻略 ―― 29
★ステージ攻略と合わせて、クリアに不可欠な極致のテクを君に伝授！

特集 注目の新作ダンジョンマスター ―― 35
★発売へ向けて盛り上る、3D洞窟モノの総元締を緊急換問

新作ソフト情報!!
- ロマンシング・サガ FFⅣに続くスクウェアSFC・RPG。その実体を垣間見る ―― 6
- レミングス 堀って堀って堀りまくる異色パソコンゲームからの期待の移植 ―― 40
- 真・女神転生 耳目を集める4大RPGの一角。今後の展開やいかに？ ―― 42

- ニュースファイル〜「スペースシップ・ウォーロック」他 ―― 22
- 研究・CD-ROMシステムのすべて ―― 24
- ウィザードリィ友の会〜ウィズ外伝特集 ―― 92
- スーパーテク道場「ファイナル・ファンタジーⅣ」 ―― 142

TV-GAME BROAD-WAY
- スーパーファミコン 急増するSFCの移植ソフトへの期待、提言、苦情と現状 ―― 74
- ファミコン 忘れた頃にやってきた怪物ソフト・テトリスの続編を見る ―― 78
- PCエンジン 硬化した日本ゲーム業界の思考パターンに喝を入れる、輸入ソフト特集by辻猛 ―― 82
- メガドライブ 対戦ゲーム特集＆成沢の北海道漫遊記、いや取材旅行 ―― 86
- ゲームボーイ うるさ方たちのウィズ外伝レヴュー特集withベニー松山 ―― 90

HOT-GAME REVIEW
- 超魔界村 ―― 46
- 悪魔城ドラキュラ ―― 47
- マリオオープンゴルフ ―― 48
- ラディア戦記 ―― 49
- ワールドサーキット ―― 50
- バニラシンドローム ―― 51
- レンタヒーロー ―― 52
- モンスターワールドⅣ ―― 53
- コナミックゴルフ ―― 54
- 対戦型大戦略G ―― 55

- TVゲームヒットチャート ―― 18
- ユーザーズ・アイ ―― 56
- HIP-ON！ ―― 97
- 中古ソフト情報局 ―― 146
- NEW SOFT STREET ―― 156

●バラエティ
- リーダーズフリートーク ―― 64
- メーカーズスクランブル ―― 65
- 役立ちコマンドデータバンク ―― 126
- バグボーイクラブスーパー ―― 130
- ドラクエマスターズクラブ ―― 136
- ファイナルファンタジーナイツ ―― 138

●コミック
- コミックウィザードリィ第3部「復讐鬼の城」 ―― 124
- コミックインティ ―― 154

●コラムランド
- TVゲーム昔話 ―― 66
- 怪物博物館／ホラーは踊る ―― 67
- 田尻の電脳遊戯日記／漫画は愛 ―― 68
- 神話世界の旅人たち ―― 69

- 次号・HIPPON SUPERの予告 ―― 152
- プレゼントのお知らせ ―― 153
- 新作ソフトスケジュール ―― 165

ハード別ゲームソフト

●スーパーファミコン

悪魔城ドラキュラ／F-1 GRAND PRIX／豪槍神雷伝説MUSYA／ファイナルファンタジーⅣ／サンダースピリッツ／真・女神転生／スーパーアレスタ／SUPER E.D.F.／スーパーワギャンランド／ダンジョンマスター／超魔界村／ドラゴンスレイヤー英雄伝説／雷電伝説／ラグーン／レミングス／ロマンシング・サガ

●ファミコン

SDガンダム外伝・ナイトガンダム物語2／カオスワールド／からくり剣豪伝・ムサシロード／グレートディール／スターウォーズ／ダービースタリオン／地底戦空バゾルダー／ちびまる子ちゃん・うきうきショッピング／バトルトード／ファミスタ'92／ぷよぷよ／平成天才バカボン／マリオオープンゴルフ／モノポリー／モンスターメーカー／ラディア戦記

●PCエンジン

クイズアベニュー2／雀偵物語／スーパーシュヴァルツシルト／スーパー桃太郎電鉄Ⅱ／天使の詩／ドラゴンスレイヤー英雄伝説／ドラゴンセイバー／バニラシンドローム／ポピュラス〜ザ・プロミストランド／マジカルチェイス／メソポタミア／雷電／らんま½／レディファントム／ワールドサーキット

●メガドライブ

アーネストエヴァンス／イースⅢワンダラーズフロムイース／SDヴァリス／スパイダーマン／精霊神世紀フェイエリア／ソード・オブ・ソダン／テクモ ワールドカップサッカー'91MD／デビルクラッシュMD／ビーストウォリアーズ／ファイティングマスターズ／モンスターワールドⅢ／レンタヒーロー／ローリングサンダーⅡ

●ゲームギア

アックスバトラー／対戦型大戦略G／忍者外伝

●ゲームボーイ

アルタードスペース／ウィザードリィ外伝Ⅰ／コナミックゴルフ／ドラゴンスレイヤー外伝／中嶋悟F1 HERO GB／ヘラクレスの栄光 ポパイ2

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト
HIPPON SUPER/ VOL.10 のアンケートハガキより

SUPER FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ドラゴンクエストV	エニックス	376
2	2	=	ウィザードリィV	アスキー	220
3	5	↑	新・ゼルダの伝説	任天堂	184
4	3	↓	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	124
5	4	↓	真・女神転生	アトラス	108
6	7	↑	超魔界村	カプコン	92
7	6	↓	悪魔城ドラキュラ	コナミ	82
8	9	↑	スーパー三國志II	光栄	50
9	−	↑	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	42
10	−	↑	シムアース	イマジニア	32

FF、ついに転落

「FFIV」の発売という一大イベントを終え、SFCのランキングにもやっと動きが出るかと思いきや、前号と大きな違いはありません。「ドラクエV」の1位は、多分発売まで変わらないことでしょう。その他のゲームも、上位陣は安定した人気を見せています。RPGが強いのは、もはやヒッポンの伝統ですね。全体で特に目につくのは、「悪魔城ドラキュラ」、「超魔界村」、2本の名作アクションの人気が安定してきたこと、「シムアース」、「ダンジョンマスター」の登場、情報がとだえている「弟切草」のランク外ダウンといったところです。

LOOK OUT!

↑燃え盛るマグマ、そして緑の大地。地球規模の視点と、繊細なシミュレーション感覚が要求される高度なゲーム性。まさに新しい時代のゲームと呼ぶにふさわしい内容の1本だ

一今号の注目ソフト一

「シムシティー」や、「ポピュラス」に続く期待の新世代ゲーム、「シムアース」の発売が徐々に迫ってきました。地味なゲーム性ながら、その壮大なイメージ、高度な内容、莫大なメモリを要するデータ性が、SFCにいかに移植されるのか、興味深々といったところです。発売元は、もうこの手のゲームではおなじみのイマジニア。移植技術に関しては、保証付きです。任天堂の「シムシティー」に負けない好移値を期待したいと思います。

読者が選んだほしいソフト
HIPPON SUPER/ VOL.10 のアンケートハガキより

FAMI-COM TOP 10

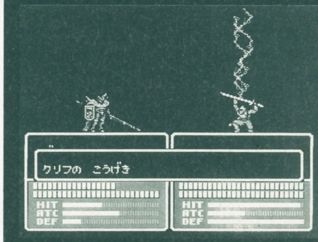
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	7	↑	ファイアーエムブレム外伝	任天堂	244
2	1	↓	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	134
3	3	=	ジャストブリード	エニックス	112
4	−	↑	絵描衛門	アテナ	106
5	4	↓	ダークロード	データイースト	90
6	5	↓	マリオオープンゴルフ	任天堂	82
7	2	↓	ドラゴンボールZII	バンダイ	64
8	6	↓	イースIII	ビクター音楽産業	50
9	−	↑	ロックマン4	カプコン	36
10	−	↑	がんばれゴエモン外伝2	コナミ	30

新作もボチボチ登場

ハル研究所の「メタルスレイダーグローリー」も発売され、代わりに任天堂の期待作「ファイアーエムブレム外伝」がいきなりトップとなりました。

まったく情報の入ってこない「ジャストブリード」はそれでも3位をキープ。編集部・作山の押す「絵描衛門」も4位と大健闘。その他にも新しく発表されたタイトルが少しずつではありますが確実にポイントを伸ばしています。来月あたりは「ロックマン4」や「ゴエモン外伝2」がかなり上位に食いこんできそうな感じがします。それにしても「ダークロード」はしぶといですね。感心します。

LOOK OUT!



↑今回は前作に比べて登場キャラクターの数が減っている。これは1人ひとりの個性をより明確にし、感情移入を促そうというものだと想像できる。続報を待っていてね

一今号の注目ソフト一

今月の注目ソフトはコレ。任天堂の新作「ファイアーエムブレム外伝」です。これしかありませんよね。

今回の容量は3M。それでいて6,000円という低価格。安いからといって内容を心配する人もいるかもしれませんが、まず大丈夫でしょう。

システムは変更というよりもアレンジといった方が適切な感じ。入手した情報によるとフィールド画面上ではよりRPGに近く、また戦闘は2部隊を操ることができるなどSLG風とか。

●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が100点になるように換算したものです。

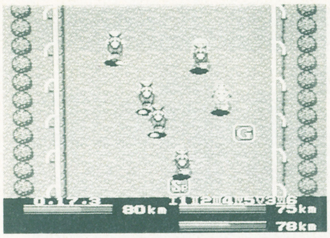
READER'S VOICE ～読者の声～

●レッスルボールをあるファミコンショップで買った。ワクワクしながら家で箱を開けてみると、プラスチック部分が割れてるし、カセットにもキズがみられた。せっかくの10点ソフトなのに気分が悪くなったね。
（埼玉県・早川純一）

●メタルスレイダーグローリーを買った。本屋にあった「ファンブック」も買った。そして、さあやるぞと思ったらファミコンが壊れていた。
（千葉県・朱野智）

●PCエンジンは最近Hu－CARDがあまり出ないので、そのうちなくなるのでは、とも思ってしまう。そんな時にワールドジョッキーが出たのはとてもうれしいです。
（宮城県・佐藤俊之）

●ソニックのライバルはマリオだけじゃないぞ。パックマンもいる。この3者の中で一番人気のあるキャラクターはどれなのだろうか？
（東京都・加瀬芳人）



↑ワールドジョッキーに続いて、10月18日にはワールドサーキットも発売される。相次ぐ定番ソフトのPCエンジンへの移植は、PCユーザーにとっては願ってもない朗報だ

↓8900円という"破格値"にもかかわらず好評のメタルスレイダーグローリー。ぜいたくにグラフィックを織り込んだゲームシステムとストーリーは、言うなれば"破格AVG"

読者が選んだほしいソフト PC-ENGINE TOP 10

HIPPON SUPER! VOL.10のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	2	↑	天外魔境Ⅱ	ハドソン	148
2	4	↑	ワールドジョッキー	ナムコ	140
3	7	↑	ウィザードリィ	ナグザット	102
4	8	↑	ニュートピアⅡ	ハドソン	92
5	－	↑	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン	88
6	3	↓	マンホール	サン電子	70
7	1	↓	BURAI・八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト	52
8	－	↑	天使の詩	RIOT日本テレネット	38
9	－	↑	バニラシンドローム	日本物産	30
10	5	↓	ヴァリスⅣ	レーザーソフト	26

やはり天外魔境か!?

じわじわと上がってきた天外魔境II。やはり期待の星、本命と言ったところでしょうか。本命と言えばワールドジョッキー。なんだかんだで堂々の2位です。しかも僅差。その後もウイズV、ニュートピアII等々、どれも1位を狙える出来だけに、今後のチャートが楽しみです。

10本中RPGが6本と、前回よりも多くなっています。やはりRPGは強し、といったところでしょうか。そして10本中、なんと7本がCD－ROM（スーパー含む）です。安売り店で3万前後までになったCD－ROMシステムは、今が買い時なのかもしれません。

LOOK OUT! 一今号の注目ソフトー

↑もうすでに本場アメリカでは、ウイズVIといえる、「ペイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ」が発売されている。さて、これはどこが先に移植するのであろうか!?

本誌でも絶大なる人気を誇るウイザードリィが、ついにPCエンジンに移植される事となりました。しかもナグザットが移植をするんですから、これは期待値最大ですね。まだ内容に関してはあまり情報が入ってこないんですが、どうやらVを移植するらしいんです。Vといえば、マニアも泣いた、そう簡単にはマッピングできないマップが最大のウリでしょう。マッピングマニアにはこたえられない作品になるかもしれません。

読者が選んだほしいソフト MEGA DRIVE TOP 10

HIPPON SUPER! VOL.10のアンケートハガキより

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	3	↑	3×3EYES	セガ	126
2	4	↑	ゴールデンアックスⅡ	セガ	94
3	1	↓	アウトラン	セガ	72
4	2	↓	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	71
5	5	＝	イースⅢ	RIOT日本テレネット	62
6	7	↑	シムアース	セガ	54
7	－	↑	LUNAR	ゲームアーツ	42
8	－	↑	デトネイターオーガン	ホットビィ	32
9	－	↑	戦場の狼Ⅱ	セガ	26
10	9	↓	アルスラーン戦記	ヒューマン	24

激しい順位移動

MEGA－CDの発表と共に上位にはCD－ROMのゲームが入っています。『3×3EYES』は、コミックの人気もあってか、今回は1位に入りました。その他にも、『LUNAR』や『デトネイターオーガン』『アルスラーン戦記』など、ユーザーの期待が表れています。そんな中で、今回注目なのが『ゴールデンアックスII』でしょうか。根強いファンが、いるこのゲーム、発売までが待ちどおしいゲームのようです。『ソニック』も、まだまだ人気のようで、セガは、年末まで、定期的にソフトを発売してゆく方針です。来月は一体どうなるか楽しみです。

LOOK OUT! 一今号の注目ソフトー

↑写真は、『ゴールデンアックスII』。女戦士ティリスのファイヤーの魔法は、今回もハデハデ。服も色っぽくソソられる。12月が楽しみです

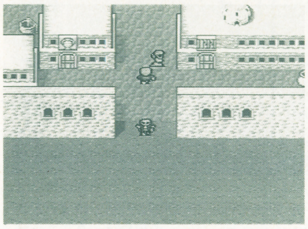
今回ROMゲームで1番人気の『ゴールデンアックスII』は、アクションゲーム『ゴールデンアックス』の第2弾です。前作との違いは、魔法のパワーアップや、アクションなど、前作をよりハデ目にした感じ。プレイヤーは、前作と同じくドワーフ、バーバリアン、アマゾネスですが、コスチュームなど変化している様子です。このゲームには、根強いファンがいるだけに、我々の期待を裏切る出来にはなってほしくないものです。

READER'S VOICE ～読者の声～

●ソニック・ザ・ヘッジホッグは面白い。でもせっかく集めたリングを全部ばらまくところは、とてもツライ。
（丘庫県・山田勝千）

●ＦＦⅤは何が何でもＣＤ－ＲＯＭで出して欲しい。敵のアニメーションなくしてアクティヴ・タイム・バトルは成り立たないと思う。（神奈川県・金田光一）

●ウィズ外伝が早くやりた～い!!
（静岡県・大久保進一）

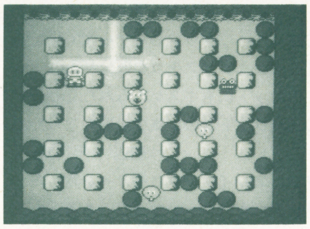


↑ＦＦのような怪物タイトルが進出してくれば、ＣＤ－ＲＯＭも一気に普及するはずだが

SHOP'S VOICE ～お店の声～

●メガドライブの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の人気は今までのＭＤソフトには見られないほどのものだ。何せＵＦＯキャッチャーにまで登場するほどのキャラクターになったくらいだから。

●ファミコンの「ボンバーマンⅡ」の売れ行きはすごい。発売からすでに数ヵ月たとうとしているのにもかかわらず、ちゃんと売上トップ10のランキングに入っている。単に人気作の続編だからではない気がする。



↑「ボンバーマンⅡ」の人気は高い。かつてのシンプルなゲーム性に対戦モードを加えた

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／Vol.10のアンケートハガキより

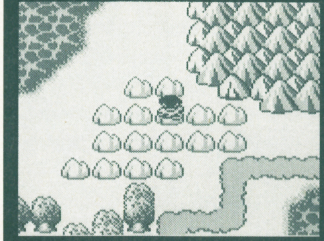
GAME BOY TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	1	＝	ウィザードリィ外伝Ⅰ	アスキー	370
2	6	⇑	時空戦記ムー	ハドソン	88
3	4	⇓	アレサⅡ	やのまん	84
4	3	⇓	聖剣伝説ファイナルファンタジー外伝	スクウェア	72
5	8	⇑	桃太郎外伝	ハドソン	50
6	ー	⇑	ナイトクエスト	タイトー	36
7	2	⇓	ネメシスⅡ	コナミ	34
8	ー	⇑	SAGA3	スクウェア	31
9	7	⇓	らんま1/2熱烈格闘編	バンプレスト	27
10	ー	⇑	キャプテン翼VS	テクモ	26

RPG大人気!!

ゲームで１番人気のあるジャンルは、なんといってもＲＰＧでしょう。その圧倒的な人気を見せつけてくれたのが、今月のヒットチャートです。驚くことに10本中７本はＲＰＧで占められていて、しかも上位６本までがＲＰＧ。この人気は大変なものです。アクションやシューティングも、がんばっているようですがはまだまだ力及ばず、といったところですね。最近のＧＢ版ＲＰＧは、どれもみな個性が強く面白いものが多いので、このＲＰＧ人気はしばらくの間は続くでしょう。他のジャンルにもう少しがんばってほしい気がします。

LOOK OUT！



↑過去に存在したという、ムー大陸がゲームの舞台。正統派のロールプレイングで、数多くの仲間とともに冒険し、次から次へと登場するイベントをクリアーしていく。

―今号の注目ソフト―

初登場でイキナリ２位にランクインした 時空戦記ムー 。とてもオーソドックスな作りのＲＰＧなのですが、ゲームを始める前に主人公の強さを決める"モンタージュシステム" はかなり斬新なシステムといえるでしょう。これは主人公の顔を、自分の好きなように作っていき、出来上がった顔によって、主人公の強さが決まるというユニークなもの。もしかすると、これからのＲＰＧの流行となるかも、という予感を感じさせる画期的なシステムです。

玩具店売れ筋ソフト

９月13日付調査

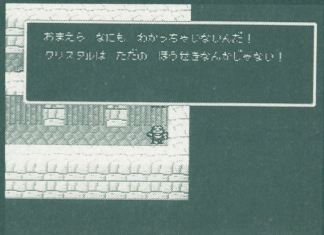
TOY SHOP TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	機種	メーカー	得点
1	ー	⇑	ファイナルファンタジーⅣ	SFC	スクウェア	82
2	3	⇑	ドラゴンボールＺⅡ	FC	バンダイ	54
3	6	⇑	くにおくんの時代劇だよ全員集合	FC	テクノスジャパン	50
4	1	⇓	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	MD	セガ	44
5	10	⇑	ボンバーマンⅡ	FC	ハドソン	32
6	ー	⇑	Dr マリオ	FC	任天堂	28
7	ー	⇑	ドラキュラ伝説Ⅱ	GB	コナミ	26
8	ー	⇑	パワーリーグⅣ	PC	ハドソン	24
9	ー	⇑	スーパーマリオワールド	SFC	任天堂	22
10	2	⇓	がんばれゴエモン・ゆき姫救出絵巻	SFC	コナミ	20

ファミコン良作並ぶ

「ファイナルファンタジー」が当然のように１位の座を獲得しています。が、見逃してはならないのは、ファミコン用ソフトが新作・旧作とりまぜながらも、結果的に良い数字を記録していることです。ＴＶゲームの高品質・高価格化の進む現在、ファミコンは実験性を帯びた自由なソフト作りが可能なハードと言えるでしょう。ひょっとしたら今いちばん熱いのはファミコンなのかもしれない、とふと思わせるＴＯＰ10ランキングです。ただ時期的に少し以前のソフトがランクインしているのは全体的にソフトがあまり売れていない証拠ではあるのですが。

LOOK OUT！



↑これだけ質の高い作品を短期間で完成させたスクウェアの技術力は驚くべきものです。今までのＲＰＧにないシステムが数多く採用されているのか視覚面・機能面共に新鮮です。

―今号の注目ソフト―

予想通り１位にランクされた「ファイナルファンタジーⅣ」。スーパーファミコンでＲＰＧを作ることの必然性を感じさせるほどの品質の高さが何よりもこの作品に関して評価すべきポイントでしょう。グラフィック画面ではなく２頭身キャラが動き回ることによりイベントやストーリーを語る手法は見易さと分り易さを兼ね備えていると言えます。ところでＮＦＳ版を基本にした「イージータイプ」が10月29日に発売されます。マップと攻略本付きです。

●玩具店売れ筋トップ10は、キディランド原宿店、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部のご協力により編集部が独自に集計しました。

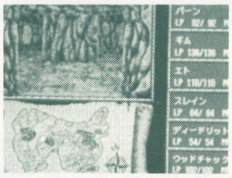
パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER TOP 10

アトラスが良いっ！

アートディンクがスゴイ！「栄冠は君に2」に続いて新作の「アトラス」もランクイン。しかもワンツーフィニッシュというやつです。ただの流行ではなく、ようやくアートディンクのソフトのおもしろさにみんなが気づいてくれた、と言ってもいいでしょう。これからも良質のソフトを出してください。期待してまーす。

エルフのHソフト「シャングリラ」は5位。脱衣麻雀に規制ができた今、次に狙われるのはパソコンでしょうか。

―今号の注目ソフト―



←オリジナルビデオも発売されて、パソコンでもますます人気が上昇中

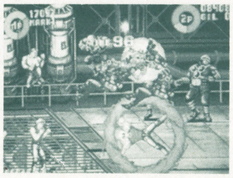
今月の注目ソフトは、何と言ってもハミングバードの「ロードス島戦記」。お待たせしましたのX68000版です。近いうちに2も出るそうなので、早目にプレイしておくのがいいでしょう。

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	機種
1	―	↑	ATLAS(アトラス)	アートディンク	PC9800
2	―	↑	栄冠は君に2	アートディンク	PC9800
3	2	↑	信長の野望・武将風雲録	光栄	PC88/98、etc
4	―	↑	聖剣士ダンバイン	ファミリーソフト	PC9800
5	―	↑	シャングリラ	エルフ	PC9800
6	―	↑	ロードス島戦記	ハミングバード	X68000
7	―	↑	DISK STATION98#5	コンパイル	PC9800
8	―	↑	DISK STATION9月号	コンパイル	MSX2
9	―	↑	チェイスHQ	ビングソフト	FM TOWNS
10	―	↑	ノスタルジア	タケル	PC9800

アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES TOP 5

前号でも紹介した通り、最近の流行なのでしょうか、タイトーの「クイズクエスト」以外は、全てが格闘ゲームで固められています。「スーパーバレーボール」等で名を知られるビデオシステムの「闘神ブレイザーズ」がランクインしてきました。アップライト型に少し遅れて登場した「クライムファイターズ2」のテーブル型バージョンも、人気を集めています。ところで体感ゲームのトップ5に目を向けてみると、5タイトル中4タイトルが、ナムコのゲームで占められています。新作「スターブレード」のランクインに期待。

―今号の注目ソフト―



←格闘アクションは2人同時プレイに向いているようではある

グラフィックといいキャラの動きといいB級っぽいノリの「闘神ブレイザーズ」。これでもか、と大量に発表され続けている格闘アクションゲームの1つではあります。が、このブームによって2人同時プレイが大きくクローズアップされたのも事実です。

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ストリートファイターII	カプコン	格闘アクション。キャラを8人より選択
2	―	クライムファイターズ2	コナミ	横スクロールの過激な格闘アクション
3	3	クイズクエスト	タイトー	RPG仕立てのクイズ。全6ジャンル
4	2	デスブレイド	データイースト	キャラ選択型格闘アクション。斜上視点
5	―	とうしんブレイザーズ	ビデオシステム	横スクロールの格闘アクションゲーム

体感ゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ドライバーズアイ	ナムコ	ウイニングラン91の超リアル版。3画面
2	2	ファイナルラップ2	ナムコ	新コースをプラスしたグレードアップ版
3	―	ゴーリーゴースト	ナムコ	ジオラマ利用の背景が特徴のシュート物
4	3	ラッドラリー	セガ	「ラッドモビール」の通信バージョン
5	5	スティールガンナー	ナムコ	SF風3Dガンシュート。敵はロボット

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP TOP 10

今月の調査協力店：ヨドバシカメラ新宿西口本店

品物がある日より、ない日の方が多かったスーパーファミコンだが、最近では入荷も売上げも安定してきており、買い易くなっているとのこと。ソフトでは「スーパー三國志II」が¥14800という定価にかかわらず1位。ビジネスマンのお客さんが多い店の立地条件を反映しているようだ。ワゴンセールでは相変わらず激安のソフトが売られている。FCの「ゴルビーのパイプライン」やPC「トリッキー」などが¥1980で売られているのはオドロキ。

↑場所柄、子供や学生よりもサラリーマン層のお客さんが多いため、比較的価格の高いシミュレーションゲームなども販売数が伸びるのがこの店の特徴である

今回	タイトル	機種	メーカー	標準価格	ディスカウント価格
1	スーパー三國志II	SFC	光栄	¥14800	¥11800
2	ファイナルファンタジーIV	SFC	スクウェア	¥8800	¥7480
3	マリオオープンゴルフ	FC	任天堂	¥5825	¥4200
4	ワールドジョッキー	PC	ナムコ	¥5800	¥4060
5	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	MD	セガ	¥6000	¥4200
6	時空戦記ムー	GB	ハドソン	¥4500	¥3050
7	ジェリーボーイ	SFC	EPICソニー	¥8500	¥6800
8	アドバンスド大戦略	MD	セガ	¥8700	¥6090
9	デラックスまる子ワールド	GB	タカラ	¥3800	¥2580
10	F1サーカス'91	PC	日本物産	¥6900	¥4830

●価格は※印を除いて全て税抜きです。

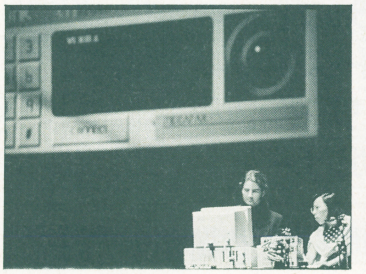
PCエンジンDUOが発売され、MEGA-CDも早ければ12月上旬に発売されるという。ゲーム専用CDシステムも第二世代に突入したようだ。お茶の間でワーロックを遊べる日も遠くない!?

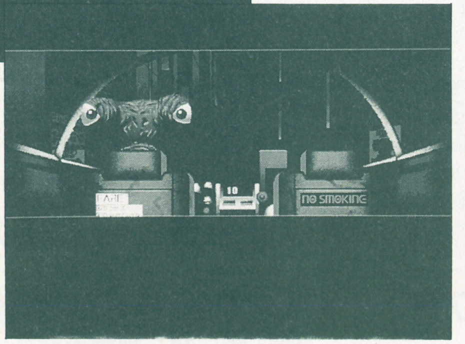
NeWS FILe vol.11

スペースシップ ワーロック来襲!

●次世代ニューメディアソフトの方向性を予見させる『スペースシップ・ワーロック』。その驚異の画像を垣間見る

←CD-ROMならではの大容量を活かした高度な3Dグラフィック・アニメーション。ランダムアクセスによる複数のストーリー展開とともに、従来のゲームとは一線を画す未来感覚のグラフィック世界を創り出している。キーボード操作により、登場するキャラクター達と会話を楽しむこともできる。現在、このソフトをプレイしようとすると、ハードと合わせて100万円(!)前後の投資が必要となるが、早く我々にとって身近な価格(?)のハードに移植されることを望みたい〝インタラクティブ・ムービー〟ソフトだ。





〝100万ドル〟の移植権獲得合戦?

CD-Iの発売が具体化するにつれて、マルチメディア機器に対する関心が高まっている中、〝次世代メディアソフト〟として破格の注目を集めている「スペースシップ・ワーロック」の発表記者会見が、8月28日に行なわれた。

このソフトは、アメリカ・Reactor社がマッキントッシュ用CD-ROMソフトとして'91年5月、米国で発売したもの。プレイヤー自らが主人公となり、地球外惑星をさ迷っているシーンから始まる物語は、完全なアメリカン・コミックスタイルによるSF。宇宙旅行へ出かけ、海賊の襲撃を退けつつ、異星人を倒し地球へ帰還するという壮大なスケールで展開する。圧巻は〝インタラクティヴ・ムービー〟と謳われているグラフィック。70ミリのムービー画面比率と1670万色中256色の同時発色は、見事な質感を感じさせ、ニューメディアソフトの先端を垣間見ることが出来る。ランダムアクセスによる複数のストーリー展開と美しいグラフィックアニメーションはアメリカでも発売前に噂に昇り始め、発売から1週間で売り切れ。マックのCD-ROMソフトの中では現在最も売れているタイトルとなっている。

ニューメディア関連の事情通によると、現在このソフトの移植の権利をめぐって、複数の大手日本ゲームメーカーが熾烈な争奪戦を展開しているとのこと。一説によると、100万ドルという破格値まで出ているとの噂も飛び交っている、ウナギ昇りの前評判である。

どのメーカーが移植するにしろ、ニューメディアソフトの可能性を具現化したこのソフトが、我々の身近なゲームマシン(パソコン)で楽しめる日が待ち遠しい。

↑Reactor社の創設者・マイク・セインツ氏

←記者会見は左下写真のマイクセインツ氏とこのジョー・スパークス氏をパネラーとしてむかえて行なわれた。スパークス氏はエレクトリックミュージシャンとして各界で活躍しており、ヴァーチャルリアリティに関する特許を持っていることでも有名。「スペースシップ・ワーロック」では、セインツ氏と共に音楽と3DCGを担当している

ますます元気なセガに注目!

●ソフトハウス設立、MEGA-CD発売、メガドライブの海外生産…

←8月29日のセガ戦略発表会で新会社の設立、MEGA・CDの発表会が行われた

まずは、サードパーティー関連の情報から。ゲームソフトのバラエティーは、ソフトを供給するサードパーティーの数に比例する。これはもう常識、誰でもわかる〝自明の利〟ってやつだ。メガドライブの場合、セガの強力なソフト開発陣が中心となってソフトのラインナップを揃えてきた。孤軍奮闘の感もあるセガ開発陣に、この冬から頼もしい援軍が登場することになった。

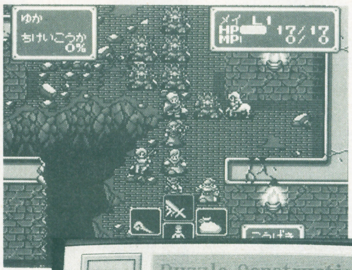
まずは新たに設立されたソフトハウスが3社。シムス㈱、㈱ソニック、㈱セガ・ファルコム、いずれもセガとソフト制作会社の共同出資によって設立された新会社だ。

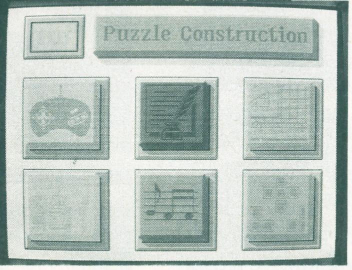
←セガ・ファルコム社長の加藤氏

一番手システムはサンリツ電気との共同出資、12月に『テクモワールドサッカー'91MD』を発売予定。

『シャイニング&ザ・ダクネス』が記憶に新しい㈱クライマックスとの共同出資で設立されたのが㈱ソニック。タクティクスRPGと名付けられた新しいスタイルのゲーム『シャイニング・フォース』を来春発売予定で開発中。

㈱セガ・ファルコムはその名の通り『イース』シリーズなどでおなじみの日本ファルコムと設立された。まだ具体的な制作予定は発表されていないが来年が楽しみだ。





→テラドライブ専用ソフト第一弾
↑㈱ソニックへの期待は大きい

この他、『信長の野望』など歴史SLGを得意とする㈱光栄のメガドライブ参入が発表された。第1作は『信長の野望 武将風雲録』、12月下旬の発売予定だ。

次はMEGA-CDの話題。

12月下旬に、予価49800円で発売の予定というのがセガ広報企画室のコメント。発売日、価格がなかなか確定しないのはコストダウン、ソフト開発を含めた最終調整を発売ぎりぎりまで行っているため。49800円という数字は上限と考えて欲しいとのこと。この予価が少しでも安くなることを期待しよう。

海外でのメガドライブは日本国内以上に元気がいい。

アメリカでは『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が大人気だし、東南アジアの16ビットTVゲームマシン市場ではトップシェアを誇っている。11月からはインドネシアでいよいよ本体の生産が始まる。主要パーツは日本から供給し現地で組み立てるノックダウン生産で当初は月産1万台、生産が軌道に乗り次第月産2万台を予定している。

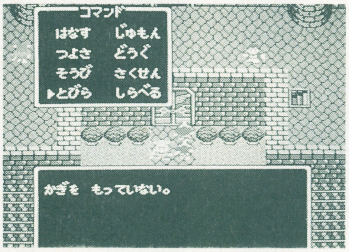
最後はイベントのお知らせ。

テラドライブ体験イベント『TERA SUMMIT'91』が東京、大阪、名古屋の3都市で開催される。テラドライブ専用ソフト『パズルコンストラクション』をはじめ、同機で楽しめる海外のゲームソフトを体験プレイできる。MEGA-CDのデモンストレーションや特製テレホンカードのプレゼントなども企画されている。

東京会場:10月26日・27日 ダイドーホール 千代田区外神田3-1-16ダイドーリミテッドビル9階
大阪会場:11月2・3日 国際見本市会館 中央区本町橋2-33
名古屋会場:愛知県産業貿易会館 名古屋市中区丸の内3-1-6
問い合わせ先・パソコンサポートセンター ☎0120-417102

エニックス ゲームスクール設立

●ゲーム専門学校開校ラッシュに、あのエニックスが参加



拡大し続ける市場とは裏腹に、年々クリエイター不足が深刻化しているゲーム業界。一昨年ほど前から、ヒューマンやハドソン、任天堂などのゲームメーカー、そしてデザイン系の専門学校までもが、ゲームクリエイター養成スクールを開設して注目を集めている。

そんなさ中、㈱エニックスもゲームスクールを創立する、とのニュースが届けられた。

名称は「エニックス ゲームスクール」。優秀なコンピューターゲーム制作技術者を育てることを目標とし、平成4年4月開校を目指して現在準備が進められている。場所は、都内の予定。募集要項、その他の詳しいことは近日中に発表される。ゲーム業界の発展、活性化の為に、卒業生達の活躍に大いなる期待を寄せたい。

スーパーマリオクラブ いち押しソフト情報

今回のいち押しソフト情報は、わずか1本のみだが、あの実験作『弟切草』だゾ。注目!

弟切草

発売元:チュンソフト・ハード:SF(8M+64KRAM)
発売日:91年11月29日 価格:8,800円(税込)
ジャンル:その他
コンティニュ:バッテリーバックアップ

★販売予想本数40万本

●総評

新ジャンルの開拓という試みが評価でき、他に類のない独自のジャンルを創造している。新しいプレイヤー層の発掘に寄与しそう。

長所

効果音とグラフィック画面は臨場感たっぷりで感情移入に優れている。

短所

漢字や言葉が難しく低年齢層には辛い。ストーリーのひねりがいまひとつ。

項目別評価	
グ	★★★★★★
サ	★★★★★★★★
操	★★★★★★★
技	★★★★★★
独	★★★★★★★★★
ト	★★★★★★★
買	★★★★

グ…グラフィック サ…サウンド 操…操作性 持…持続性 独…独創性 ト…トッツキ度 買…買い得度

絵が出るデータディスクマン発売

●グラフィックと音声表現が可能となり、また一歩進んだ電子出版

累計販売台数10万台、参入メーカー73社、出版ソフト数も34タイトルに増えたソニー・データディスクマンに、画像・音声表現ができる新機能が加わる。

従来機種は文字情報のみであったが、今回発表された『DD-IEX/10』両機種は、モノクロの256×200ドットのグラフィックが大きく明るくなった液晶画面に表示されるようになっている。特に、上位機種『DD-10』は音声表現が可能。英会話練習、などの多目的利用が望まれる。

また、同時発表された電子ブックドライブ『DD-DR1』は、PC-9800シリーズに対応しており、パソコン画面上での検索、そしてブック内のデータを一度ファイルに保存することによって、ワープロで作成中の文章に取り込むことも可能となっている。

特集
CD-ROM

ゲーム用CD-ROMとは、マルチメディアそのものなのか？

今、改めてマルチメディアとは何か？

GAME VS MULTI MEDIA

セガ、NECの新型CD・ROMプレイヤーが発売され、そして噂のCD-Iも始動する。CDメディアの周辺がにわかに慌ただしくなってきた今、改めてマルチメディアの全体像をとらえ直してみることにしよう。

GAME
ゲーム用CD-ROM各社の動向

MULTIMEDIA
汎用型マルチメディアの実情

ゲーム用CD-ROMの現状と任天堂の動き

GAME

セガ・NECはスペック決定済

NECはDUD(デュオ)を始め、CD関連の周辺機器を今秋から発売する。セガのMEGA-CDも年末か年始頃の発売を予定している。NEC製の機能はバッファRAMが4倍になり、2Mになった。残念ながらスーパーROM²の値段は確定していないが、従来機と比較して割安になるのは確実のようだ。発売は延びているが、最近になって来春というコメントがあった。

またセガのMAGA-CDは、バッファRAMが6M、本体とは別に専用のCPUを搭載し、様々な付加機能を持たせた。背景のほかにもキャラクターも回転拡大縮小が可能となり値段は50000円を切る。6Mのバッファというのが、どれくらいかというと、いちどの読み取りで「バーミリオン」のROMの中身がまるごとはいって、まだ余裕がある程のもの。機能の凄さが理解できる。

このように他社の機能が明らかになり発売時期も見えてくると、当然気になるのが任天堂の動き。

大御所任天堂のCD-ROMはどうなっているのか。

↑ゲーム用CDメディアのパイオニアCD-ROM²も世代交替

任天堂のCD-ROM CD-Iとの関係は

今年6月1日付の任天堂の発表によると、SFC用のCD-ROMプレーヤーは低価格で来年夏発売予定（その後延期が発表)、CD-Iフォーマットに互換性を持つということであった。

この発表における最大の疑問点は、リリース文中の「(フィリップスとの間で）共同開発される（SFC用の）ユニークなアプリケーションフォーマットはCD-Iプレーヤーに互換します」というくだりだ。ゲーム機能が決定的に弱いCD-IがSFCに上位互換することはあり得ないので、ざっと読むとSFCの側がCD-Iの上位互換となるように解釈できる。ところが年末に発売予定のCD-I専用プレイヤーは、価格がようやく20万を切る程度。これが1～2年の間に任天堂のいう低価格まで下がることは、常識的にみて考えられない。ここで言う互換とは、あくまでフォーマット上の部分互換なのか、それともウルトラCで完全互換を実現するのか、不明点は多い。

現実的な話としては、年内にサードパーティーとの契約、来夏試作機発表、発売は93年春という説が有力。ソニーと任天堂の関係は年内にはまとまるという見方もあり、92年春には噂のプレイステーションが発売される可能性もある。となれば、ソニーに近いサードパーティーが参加、CD-I的な音楽物、データベース系のソフトなども出てきそうだ。

いよいよ発売の、CD-Iを追う

MULTI MEDIA

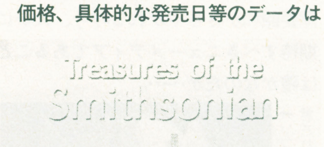
フィリップスの考えるCD-I戦略

先月号でも報じた通り、出るぞ出るぞと騒がれながらなかなか出なかったCD-I規格のプレイヤーが、ついに年内に市販される見通しとなった業務用の機種は、ひと足先に発売されていたのだが、CD-Iのプレイヤーが一般家庭にも出回る機会が訪れたのは、これが初めてのこと。話題に上ってからはは や数年が経過していることを思えば、むしろ意外でさえある。

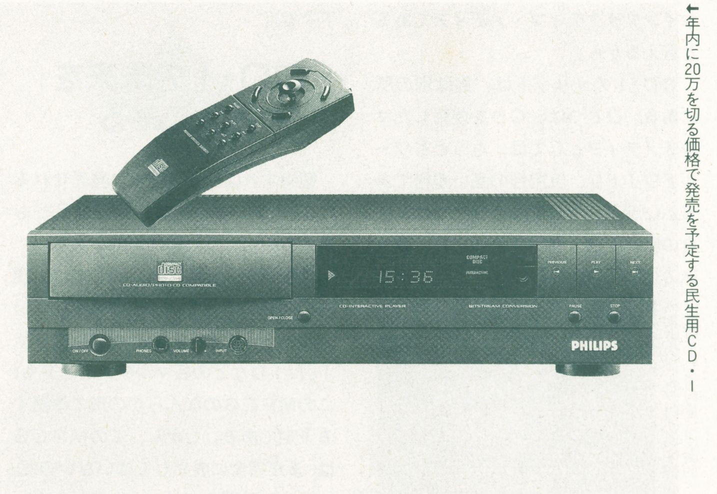
価格、具体的な発売日等のデータはまだ出てこないが、フィリップスによれば、「20万円は必ず切ります」とのこと。ソフトタイトルの方もフィリップス関係だけで、十数本が同時発売される見込みだ。こちらのお値段は、開発期間、権利関係などのからみで、3千円～1万円程度と、かなり幅のあるものとなりそう。

前回のニュース・ファイルでは、ソフトより、他マルチメディア――ひいてはゲーム専用機のCD-ROMに対しての独自性という部分に重きを置いて聞いてみた。「まずわかっていただきたいのは、CD-Iはゲームマシンではない、ということです。ゲームのための機能だけ取って見れば、専用機の方が優れていますからね。そうではなくて、CD-Iの特徴はあくまで〝インタラクティブ〟ということ。可能性は限定されていません。だからゲームは、膨大な可能性の中のほんの一例に過ぎないんです」(CD-I推進室　岡室長)

これがゲームユーザーにとっての、CD-I認識の第一歩である。実際にフィリップス傘下のJIMから発売予定のソフト、17本のラインナップを見ると、趣味・教養ジャンルのデータベースが3本、子供向け教育ソフトが6本、コミック1本、音楽関係3本、ゲーム類が4本という内訳になっている。確かにゲーム機というイメージではないようだ。(この項次頁に続く)



↑スミソニアン博物館の全収蔵物を網羅したというソフト。音と映像の膨大なデータベースだ。



←年内に20万を切る価格で発売を予定する民生用CD・I

特集 CD-ROM

超強力スペック————MEGA-CD

MEGA-CDは、絵が止まらない！

ＭＥＧＡ-ＣＤに関しては、セガのハードウェア開発担当者にお話を伺うことができた。発売日は12月上旬をと考えているとのこと。予価は49800円。制作時の基本コンセプトは同氏によれば「画面を止めないことと、アニメーションですね」。画面を止めないことというのは、要するにアクセスの際にゲームを止めないということだ。他機種のＣＤ-ＲＯＭだと、面クリアなどのあとで、しばらく真っ黒になったりＲＰＧで戦闘画面から移動画面にもどるのが遅すぎてイライラするようなことがあるが、そういうことはマズないという。もうひとつのアニメーションの方は、非常に強力な対応となっていて、フルアニメーションのゲームもできる。将来的なことも考えて幅を持った作りになっているということ。これからのゲームの可能性を、広げるための機能と捉えていいだろう。

気になる「本体のみではほかのＣＤ-ＲＯＭメディアとの互換性はありませんが、何らかのフォローがあれば、対応できる用意はあります」、というコメントも頂いた。具体的には、カートリッジによる対応が予想される。残念ながら明快な返答はなかったが、噂されていたソニーのデータディスクマンとの互換もこの方法で対応するものと思われる。ゲーム機として十全の機能を持ちつつ、プラスアルファの可能性も考えてあるようだ。そういった点では、「個人的な考えですが、ディスク雑誌や、同人ソフトのようなもの。それに、システムをカートリッジに入れて、ＣＤでマップを出していくＲＰＧや、シミュレーションなんかも」また回転拡大縮小機能もＳＦＣよりも充実。複数のものを回転などさせることが簡単にできる為、遥かにすばらしいソフトが期待できるのは間違いない。

⬆最初の発表の段階から７ミリ薄くなり、平均アクセスタイムが、0.2秒短縮されたＭＥＧＡ-ＣＤ。文句なしに強力なスペックだ。

CD-Iは、未完の大器なのか？

ＣＤ-Ｉとは何か。〝インタラクティブな性質を持ったコンパクト・ディスク〞と通常は解釈されている。まさにその通りなのだが、他のメディアとの違いを説明してはいない。なぜというに、すべてのコンピュータゲーム(ＣＤ-ＲＯＭも含めて）は、既にして立派なインタラクティブ・メディアであると言えるから。

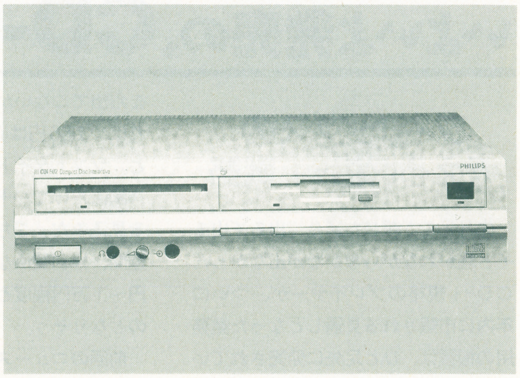
ＣＤ-Ｉのメリットは、実は別の所にある。ひとつは、ＣＤを使用したマルチメディアとしては、もっともワールドワイドな、汎用性の高い規格であるという点。そしてもうひとつは、独自の動画圧縮・展開技術により、取り込み(実写）動画を自在に表示できる点だ。例えばＭＥＧＡ-ＣＤでさえ、アニメーションこそ自在に表現できるが、実写動画になると、数秒コマが精いっぱい。対してＣＤ-Ｉは、秒30コマ、つまり通常のＴＶ放送と同等レベルの動画をフル・スクリーンで表示できる予定なのである。そう、予定と言ったのは言葉通り。実は年末に発売されるＣＤ-Ｉでは秒９コマ、部分使いの動画程度しか表現できないのだ（フルスクリーン表示では画質が著しく低下する)。

➡実在のゴルフコースを完全に再現する情報量は圧倒的

CD-Iの未来を占ってみる

極論すれば、今年度末に発売されるＣＤ-Ｉプレイヤーは、未完成品とも言えるのだ。これには理由がある。

動画圧縮・展開技術に関しては、現在「ＭＰＥＧ」という標準規格が整いつつある。ＣＤ-Ｉを始めとしてＤＶＩ、ＮＩＤなどの各マルチメディアも、このＭＰＥＧのなんらかの形で準拠する予定である。しかし、このＭＰＥＧは、まだ完全に成立してはいないのだ。つまり、動画のメリットを活かした、いわば、「真のＣＤ-Ｉプレイヤー」は、先行発売機の上位互換機として、２～３年後に登場することになるということだ。



非常に端的な結論を言えば、ゲームだけが目的のユーザーにとって、ＣＤ-Ｉは（少なくとも現時点では）不必要なのである。しかし、ハイレベルのシューティングやアクションは期待できないとしても、完成したＣＤ-Ｉならば、ゲーム専用機では及びもつかないようなＲＰＧやアドベンチャーを作れる可能性があるのだ。

そうなるとゲームファンにとって気になるのは、セーブ可能なメモリの有無ということになるだろう。この点については、将来的には明るい見通しがある。現在でも業務用マシンでは3.5インチフロッピーのディスケットがついた機種があるし、発売される民生用にも、ゲームのセーブデータ程度なら十分に保存できる不揮発性のＲＡＭが内蔵されている。

そしてＣＤ-Ｉの販売戦略の基幹には、「コンピュータをＡＶ機器として売る」というテーマがある。パソコンの需要飽和がささやかれる昨今、大いに期待すべきニューメディアであることは確かなのだが……。

➡ソフトタイトルは十分に用意されているが、問題は中身

ゲーム用CDのパイオニア――PC-ENGINE

GAME

ゲーム機専用路線の先頭をひた走る

家庭用ゲーム機対応のCD-ROM、発売一番乗りは、周知の通りNECのCD-ROM^{2}だ。当時はその大容量に誰もが驚き、その大胆な先鋭性が注目を集めたものだ。

だが、そんなCD-ROM^{2}も、時が経つにつれ、アクセス速度の問題、バッファRAMの容量など、様々な弱点が話題にのぼるようになった。しかもMEGA-CD、SFC用CD-ROMの開発が相次いで報じられ、旧来からのROM^{2}は時代遅れの感を免れない状況となってしまったのだ。しかし、NECも手をこまねいていたわけではない。スーパーCD-ROM^{2}の開発は早くからスタートしており、バッファも2メガと確実にパワーアップ、一体型のDuoも発表されたのだ。

だが、任天堂のCD-Iへの対応、セガのデータディスクマン対応などが噂

←コアグラ2。基本的には旧バージョンとの相違点はない

される中、CD-Iを始めとするマルチメディア規格を一切無視した方向性に疑問を持つ向きもある。今回は、そのあたりに焦点を絞って取材してみた。

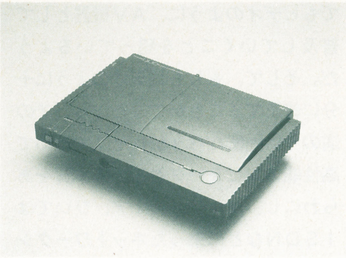
しかしその前に、スーパーCD-ROM^{2}発売に伴って生じる不安点をチェックしておくことにしよう。

まず価格だが、これは心配するどころか、順調に行けば4万を切る低価格が実現する可能性も高い。また、スーパーシステムカードにより、旧来機との互換性も保証せれている。不安があるとすれば、新対応のソフトの人気が爆発した場合に想定される同カードの品不足と、HuカードとCDの併用ソフト（NECも可能性は認めている）が登場した場合くらいであろうか。

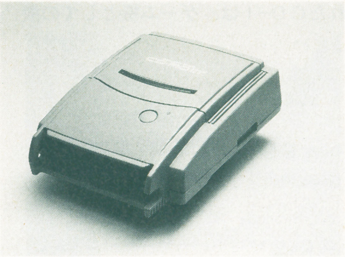
今後の拡張は？そしてコア構想は？

まず、CD-IなどマルチメディアQの対応についてだが、NECとしてはあくまでゲーム専用の独自路線を進めて行く意向のようだ。特にCD-Iに対しては、「まったく別のコンセプトを持ったマシンですから、競争相手と考えてはいませんし、こちらから接近することもあり得ません」。CD-Iに限って言えば、確かにゲーム機能は非常に弱いし。しかし、NEC独自の動画圧縮・展開の規格であるNID(下段参照）については、現段階ではともかく、将来的な対応は可能なようだ。

コア構想についても少々触れておこう、現時点では新型CD-ROM^{2}の開発に全精力を投入している状況だが、コア構想そのものが立ち消えになってしまったわけではない。現在でも通信アダプタの開発などが進行中とのことなので、今後の展開に期待しよう。



↑本体部CD-ROMプレイヤーの一体型機というコンセプトでも、NECは先陣を切っている



↑発売が延び延びになっているスーパーROM^{2}だが、おかげでかなりの低価格が期待できそうだ

コスト面で一歩リードするNIDに期待

MULTI MEDIA

NECのインタラクティブ・メディア

これまでにも何度か報じている通り、CDを利用したマルチメディアの企画は二つや三つではない。CD-I、DVI、は主要なところだが、各種パソコンやゲーム専用機のCD-ROM等も含めれば、数え切れないほどの企画が林立している状態だ。

そんな中でPC-ENGINEのNECが発表した新規格、「NID」は、DVIなどによく似た動画圧縮・展開技術であるにも関わらず、「2～3年以内をメドに、10万円前後でマルチディスクプレイヤーの一体型機を発売できる見通しが立った」という極めて低価格、かつ具体的なビジョンを示したことで注目されている。

しかも驚くべきことには、「10万円前後」という具体的な見通しを立てた開発サンプルは、PC-ENGINE本体とCD-ROM^{2}のシステムをそのまま使用し、拡張する形で製作されていたのである。ゲーム専用機が高度なマルチメディアに対応する可能性を考えた時、NECはもっとも現実的な可能性を手中しているのだ。

ただし、PC-Engine、NID双方の基本姿勢を見ると、近い将来、例えば1～2年の内にNIDがゲーム機専用の技術として応用される可能性は極めて低いということだけは、はっきり言っておくことにしよう。

PC-Engineはもちろん汎用性は大

NIDは、基本的にはMPEG準拠の動画圧縮・展開技術と同質の技術を簡略化することで成立している。だから画質面で多少劣る可能性はある。しかし普及という面からみれば、最先端であることも確かなのだ。だからNEC側では、NIDをゲームに留まらない自由なものとして考えている。

「マルチメディアに関する現状は、まだまだ流動的です。CDというメディアが相応しいのかどうか、それさえ疑問です。例えばCD-Iは、あくまでCDの次のステップです。NIDは、CDの次が来て、そこからが本番だと思っています」　（開発研究所　鶴田部長）

MPEGとは何か？

マルチメディアのポイントは動画圧縮技術の完成にある。

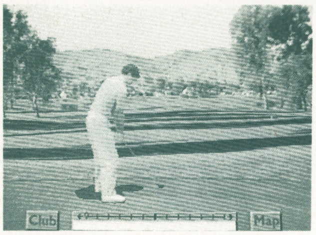
動画圧縮・展開技術。およそマルチメディアと名のつくメディアは、このテーマから逃れられない。情報、音、動画、そしてインタラクティブ（双方向性）、このすべてが揃って、初めてマルチメディアは完全なものとなるのだ。中でも、非常に大きなメモリを食う動画については、ハイレベルの圧縮技術なくしては表現が成立しない。マルチメディアの規格戦争は、そのまま圧縮技術の開発戦争でもあったのだ。

そこで、CD-ROMの規格戦争を収拾するためにXA規格が登場したのと同じような意味あいで、動画圧縮技術の統一規格、MPEGが検討され始めたのである。この規格は現時点でも検討中ではあるが、CD-I、DVI、NIDともに準拠を決めている。CD-Iは決定待ち、簡略化を旨とするNIDは下位互換的な部分準拠を目指している。対してDVIはハード的な制約が大きく、MPEG準拠の困難さがささやかれている。いずれにせよ、MPEGの決定仕様がマルチメディアの行方を大きく左右することは間違いない。

ゲーム機によるマルチメディアの可能性

ゲーム機とCD-I は、まったく別モノ

CD-Iのフィリップス、ゲーム専用機のセガ、NEC、どこに聞いてもCD-Iとゲーム機は別物である、という結論が返ってくる。事実、動画、実写画像、検索機能の面で圧倒的に優れたCD-Iは、ゲーム機としての機能のみを取り出してみたとき、ファミコンにさえもはるかに劣るのである。また、ゲーム専用機の周辺拡張危機として販売されるゲーム用CD-ROMプレイヤーは、どうしても5～6万が価格の上限とならざるを得ない。対してCD-Iは、当初数十万で発売され、普及にともなって価格の下がってきた通常のCDのような、長期的な展望に基づいた販売戦略がとられているマシンだ。現実に20万弱という価格は、ゲームマシンとしてあまりに非現実的である。



↑現時点でのCD-Iゲームは、実写画像を使用している、という他に目立った長所はない

CD-Iプレイヤーはその形状を見てもビデオのように、AV機器として普及していくことを狙っているようだ。そして、もしもビデオのように十分に普及することができたなら（その道のりは困難だろうが）、そこで初めて高性能コンピュータとしての本質をあらわにし、マルチメディア、ひいてはISDNなどに乗ったネットワークシステム等として本領発揮、牙をむき始めるに違いない。

ゲームはますます専門化していく？

対してゲーム専用機は、おもちゃとしての印象をなかなか脱することができない。例えば――以下はあくまで予想だが――MEGA-CDがビクターを通してカラオケ機として普及したり、NECがNID技術の応用で実写動画のゲームを開発したり。そうした努力の積み重ねの結果、ゲーム機が冷蔵庫のような当り前の機械として認知される時がくるかも知れない。そこで初めて、ゲーム機が汎用マルチメディアとして発展し始めることができるのだ。

←新しいゲームジャンルを開拓し続けなければCDゲームは進化できない

ゲーム機専用CD-ROM、3社徹底比較

NECはかなりの低価格を打ち出しそう

全機種のCD-ROMのスペックは、左の表のようになっている。不明な部分が多いが、予想できる部分も多い。

とにかく見て驚くべきはセガのMEGA-CDのスペックと価格。よくこれだけのマシン（すでに周辺機器とは呼び難い）を5万以下で出せるものだ。機能的、価格的にこれだけのものが発売されてしまうと、他の2機種は相当苦戦を強いられることだろう。

とにかく、MEGA-CDに対抗するには、低価格、高機能という条件が必要になってくる。が、PC-EngineのスーパーCD-ROM²は、従来のCD-ROM²システムとのハード的互換も考慮しなくてはならないので、大幅な機能変更は不可能となる。そこでMEGA-CDに対抗するためにも、かなりの低価格を打ち出し、コストパフォーマンスの高さで勝負してくると思われる。PC-Engine Duoの定価はMEGA-CDと1万円しか変わらない。本体部分を別にすることで、どれだけコストを下げられるかが勝負の決めてになるだろう。

SFCのCD-ROMについては、まだ何の資料も出ていない状態。正確な情報は一切なく、何の信憑性もないうわさばかりが広がっている。仕様は確定したというが、「SFCのCD-ROMは発売される」ということ意外は、まったく定かでない状況だ。

しかし、本体発売からようやく1年、今、本当にSFCにCD-ROMが必要だろうか。メガドライブ、PCエンジンとは発売時期も基本性能も大きく違う。それは任天堂も分かっているハズ。何か考えているのか、いないのか。

	SUPER CD-ROM²	MEGA-CD	SFC CD-ROM(?)
価格	未定（4万円以下？）	49,800円（予価）	不明（5万円以下？）
発売日	未定（来春）	12月上旬	不明（93年以降？）
CPU	カスタムマイクロプロセッサ(7.16MH)	MC68000(12.5MHz)	不明（68,000？＋？？？）
メモリ容量	buffer RAM：2Mbitsこれは、従来のPC-Engine用インターフェイスに登載されていたバァッファRAMの4倍という要領。ひと昔前の簡単なゲームのプログラムなら丸ごと飲み込める容量だ。	buffer RAM：6Mbits＋work RAM：512kbits(68000)＋64kbits(z80) パッファRAMだけで、なんと6メガビット。さらに音声用、バックアップ用のRAMも小規模だが登載されている。	何もわからない。SFC本体発表の時、あれだけ仰天させられているだけに、今回は想像すらできない。MEGA-CDを越えるスペックで低価格を保てるか？
グラフィック機能	CD-ROMドライブ自体には、本体機能を拡張する回路は登載されていない。だが、容量が増えることは、画面に表示される画のデータも増えることも解釈できる。	ハードによる拡大・縮小・回転等（他にもある）の映像処理がCD-ROMドライブ内でできるようになった。色数こそ変わらないが、これだけの機能拡張には、ただただ驚かされるばかりだ。	これも不明。ただ、SFC本体にあれだけの機能が備わっている以上、何の拡張もないと予想できる。余計な機能拡張より、生産コストの削減で定価を下げることを考えてくるのでは？
サウンド	従来のCD-ROMと同様、モノラルのADPCMを登載している。効果音や人の声を本体からリアルに再生できる。	CD音声の再生は当然のこと、さらにステレオPCM音源が8チャンネル。ホビー機では最高のスペック。まさの驚異。	グラフィック機能と同様、本体機能に拡張すべき点はおよそ見あたらない。何もしなければ生産コストはもっと下がる。

最新鋭ハードスーパーファミコンに
構築された古城
電子の悪夢を追い払うために、
さあ旅立つのだ

ヴァンパイアハンターへの道

百年に一度、魔王が蘇ると村人たちは信じていた。
闇を孕んだ不吉な伝承は、しかし真実であったのだ。
邪悪な心を持つ者の祈りによって眠りは終わった。
病的な肌に温もりはなかったが、瞳は見開かれた。
柩を満たす昏き空間に浮かびあがったのは真紅の光。
夜目の利く者なら見えたかもしれない、牙の震え。
微かに動いた顎は忘れていた渇きを思い出していた。
欲望は堪えることで強く大きく激しくなってゆく。
真紅の渇きは頂点に達した。誰にも止められない。
〝彼〟が力をこめたようには見えなかった。
だが厚き土の壁は一瞬にして吹き飛んでしまった。
月光が魔王を祝福していた。くちびるには薄い笑み。
こうして吸血鬼は復活し、再び恐怖の時代が始まる。

●コナミ●10月31日発売
●￥8800(税込み)

鞭

MUCHI

ベルモンド一族に伝わる神秘の力を持った鞭 妖魔討伐はこれを使いこなさなければ不可能だ

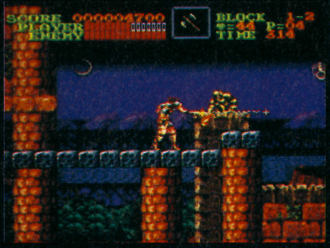
妖魅を滅ぼす鞭もより強力になったのだ

スーパーファミコン版の「悪魔城ドラキュラ」がファミコン版と比べて単に音やグラフィックがパワーアップしただけだと思ってもらっては困る。シモン・ベルモンドの武器である鞭も、より強力になったのだ。まずは、この部分から説明していこう。

最初に驚かされるのは鞭を振ることのできる方向が増えたことだろう。

これまでの「ドラキュラ」シリーズでは例外なく鞭は左右にしか振れなかった。というのも、ファミコンのコントローラにはスタートとセレクトを別とするとABふたつのボタンしか存在しなかったからだ。だからアイテムを使う時には✚ボタンの上を押しながらBボタンという操作になっていた。しかし、スーパーファミコンではボタン数が格段に増えており、それに伴って操作系も一新されたのである。

今度の「悪魔城ドラキュラ」では、ジャンプがBボタン、鞭がYボタン、アイテムの使用はRボタンとなっている。これはオプションモードで変更できるので、自分のプレイしやすいように設定するもよし。

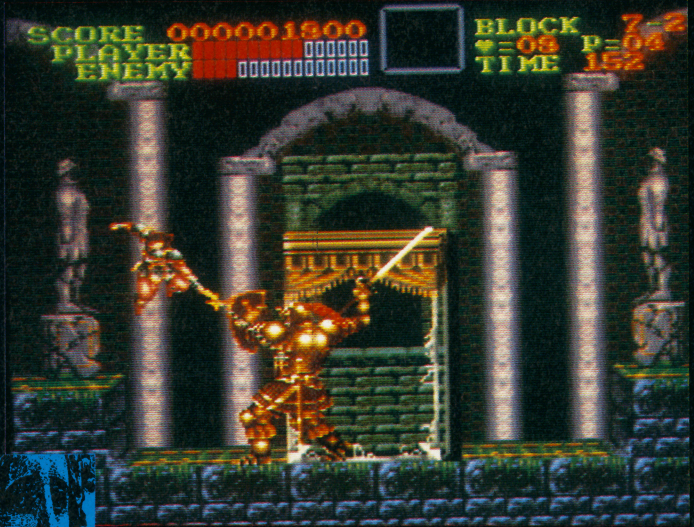


↑ドラキュラシリーズといえば鞭。今回はスーパーファミコンということもあってよく動くぞ

さて、このようにアイテム使用のボタンが独立したことで鞭を振る方向に制限がなくなったのは、もうわかってもらえたと思う。そうなると上方への攻撃も当然可能となるわけだ。世の中、便利になったものだ。

が、これだけで終わらないのがスーパーファミコン版のすごいところ。とりあえず右の4点の写真を見てほしい。なんと斜め上方にも鞭を振ることだってできるのだ。さらに、ジャンプ中に下もしくは斜め下に✚ボタンを入れながら鞭を使えば、それぞれ下、斜め下に攻撃も可能。

なーんだ、こんなに自由な方向に鞭を振れるのなら簡単じゃん——そう思う人もいるかもしれない。が、考えてほしい。パワーアップしているのはシモンの鞭さばきだけではないということを。これらのテクニックをすべて使いこなさなければ苦戦するだろう。そう、ドラキュラの手下だって確実に強くなっているのだから…。



←歩いていると頭上からヘビの固まりが落ちてきたりもする。上に打てば楽勝ね

→これまでだとジャンプしないと打てなかった位置もこの通り。使いこなそう!

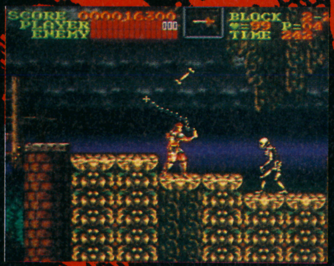
←下打ちも時には有効。これをマスターしておかないと××××に苦労するぞ

→ジャンプ中ならば横打ちよりも斜め下打ちの方が敵に鞭を当てやすいのだ

鞭のアクションはまだまだあるのだ

鞭による攻撃方法は実をいうとまだある。ボタンを押しっぱなしにするだけでいいのだ。こうするとシモンは動けなくなってしまうが、✚ボタンによって鞭を自在に操ることが可能となる。ただし、攻撃力は普通に振った時よりも弱いので使い方が難しい。骨柱の吐いてくる火の玉や、フラフラと飛んでくるコウモリなどのように比較的やわらかい相手に対して使用するのがベストか。これを使いこなした者がドラキュラを制すると言っても過言ではないだろう。

今度の「ドラキュラ」ではジャンプでは決して越えられない空間も出現する。ここでも鞭が役に立つ。そういったところには必ず壁に金具が取りつけられている。そう、そこに鞭を引っかけて綱渡りのようにして進むのだ。鞭ボタンを押していれば、すっとぶらさがっていられる。ボタンを離せば鞭が消えるのでタイミングを見て向こう側に飛び移ろう。慣れれば楽勝ね。

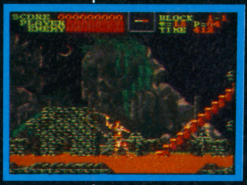


↑"振りまわし"を使いこなせるようになるとガイコツの投げてくる骨も怖くなくなる

↑鞭を金具に引っかけてつかまる。鞭の長さを合わせておくのが確実なジャンプのコツだよ

城門

JOUMON



不気味な音を立てながら閉まりゆく巨大な城門
外界から遮断されたここは呪われし魔王の領地なのだ

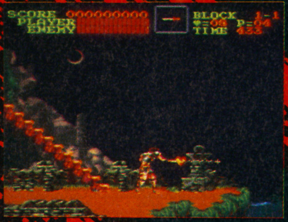
城門の向こうは吸血鬼の棲拠だった

ゲームスタート直後は、いわば練習ステージ。ここでこれまでの「ドラキュラ」との違いを体験しておくこと。

まずはロウソク。これを鞭で打って壊すとアイテムが出現する。このあたりは変化がないので何の問題もないだろう。

次に出現するのは階段。昇降のためのものという見方なら変わりないが、これに関わる変更点があるので書いておこう。

階段を上がる手段はその下に立って✚ボタンの上を入れる。それ以外にもジャンプ中に✚ボタンの上を押しっぱなしにしておけばその階段の上に着地できるというテクニックが使えるようになった。これならゲーム展開もスムーズになるというもの。また、これを使わないとクリアできないステージもあるので今のうちにマスターしよう。



←打てるロウソクは逃さないように。アイテムを集めるのだ

階段の下りも簡単になった。床の端にある階段ならば、これまでのように✚ボタンを下に入れる必要がなくなった。その方向に歩きつづければ自動的に階段を下りていってくれるのである。これならばポロリと落ちてしまうことがなくて快適。

進みつづけると堀があり、その上に4ブロック分の足場が浮かんでいる。シモンが泳げるかどうかは不明だが、堀に落ちるとどんなに体力が残っていてもミスとなってしまうため、足場へジャンプすることになる。が、ここでも少し注意が必要。先に階段で上がったところにあった足場とは色が違うような気がしないかな？ そう、この色の薄いブロックは、シモンが上に乗りつづけていると次第にヒビが入っていき、崩れ落ちてしまうんだ。だから長居は無用。どんどん進んでしまおう。

この崩れるブロックは、これ以降にも何度も出現する。敵と闘いながらも常に画面全体に気を配り、どこが崩れるのかをチェックしていくのが大切なのである。

崩れるブロックを過ぎると、いよいよ悪魔城の城門。この上に乗ると、まるでシモンを逃がすまいとするかのように不気味な音を立てながら閉まりはじめる。ここからが真の闘いなのだ。

↑ひび割れブロック（仮称）の上に長く立ち止まっていてはいけない。次なる足場を見つけ、すぐに移動するようにすれば大丈夫

→閉まりはじめる城門。トラップというよりも演出だね。スーパーファミコンってスゴイ

次々と出現する魔物 鞭さばきが試される

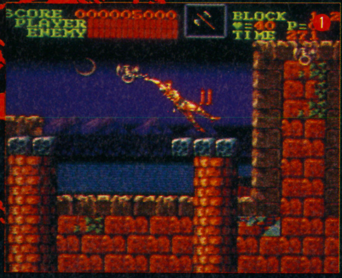
ここではコウモリやガイコツなどの魔物が出現するため、城門を抜ける前のように簡単にはいかない。コツとしては余計なジャンプをしないことだろう。わりと長いステージなのだが、時間切れになるとはまず考えられない。ゆっくりと進もう。

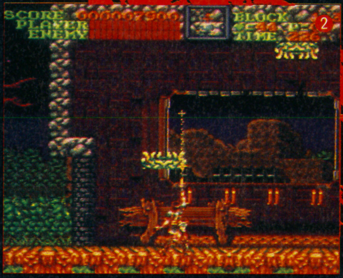
シモンが城内に入った途端、その存在を城自体が察知したかのように鉄格子がせり上がってゆく。鉄格子の向こうと手前を行き来するための唯一の手段はいくつかある扉。この前で✚ボタンの上を入れればいい。あえて書くまでもないだろうけど。

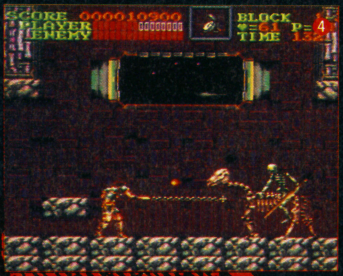
アイテムの隠されたロウソクは多数設置されている。が、鉄格子の向こうと手前の全部を壊す必要はない。一度扉を通って鉄格子の向こうに行ったら、もうこちら側へ来る必要はない。スクロールが終わり、回廊へ入る時には、それでもハートの数が30はあるだろう。これで十分だ。

魔物との闘い方にも触れておく。ガイコツは普通にムチを振って倒す。コイツは決められた場所をただ往復しているだけなので近づきすぎないようにすれば問題なし。上方にいるガイコツなら上への攻撃で倒してもいい。コウモリはちょっと面倒。動きに慣れていないと鞭を空振り、ダメージを受けてしまうことさえある。そこでテクニックをひとつ。空振りしてしまったらあわてずに、攻撃ボタンを押しっぱなしにして振りまわしの体勢に入ろう。振れば1発でやっつけられるコウモリもこれだと2回命中させなくてはならない。けれど、この方が確実。もしももう一度空振りしてしまうとダメージを受けてしまうことになるからね。自信のない人は、コウモリの出現と同時に振りまわしをはじめるのもよし。

回廊へと足を踏み入れると魔物の攻撃やトラップが一段と激しくなる。要点は下の4点の写真をどうぞ。ボスは骨の馬に乗ったガイコツ戦士。馬の頭を狙う。馬を倒すと今度は戦士。まあ問題ないだろう。



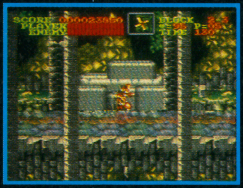




①～鞭ブランコ（これも仮称）は慌てずに。少し短いくらいがいいんじゃないかな
②～ここでは上からヘビの固まりが落ちてくる。少し早めに打つようにしたい
③～メデューサは打ち逃さないように。振りまわしで確実にやっつけていくのも可
④～ボス。最初は馬の頭を狙え。馬から降りたガイコツは弱い。バシバシ叩けっ！

森

MORI

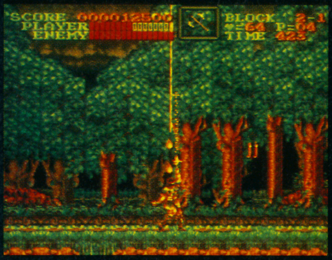


大自然さえも思うがままに操ることのできる不死王
樹木が水が生命を得たかのように襲いかかってくる

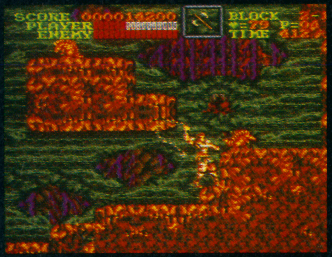
回廊を抜けると森 自然さえも敵となる

回廊を抜けると、そこには森が広がっている。このことからも悪魔城の広大さが伝わってくる。城への道のりはまだまだ遠いのだ。気を引きしめてプレイしよう。

最初に出現するのは、地面から伸びてくる紫色の不気味な手。コイツにつかまれるとダメージこそ受けないものの身動きがとれなくなってしまう。✚ボタンを左右にすばやく何度も入れて振り払うように。



↑頭上からするすると降りてくる巨大グモ。斜め上方打ちか、上方打ちでやっつけてしまおう



↑アルマジロは死角から攻めるのが得策。体当たりしてくるのがムカツクんだよね、コイツ

↑カラスは逃すとしつこいので振りまわしがベスト。これでも一発で倒すことができるのだ

次に出現するのは葉っぱの魔物。森から突然現れてくるぞ。コイツは背景と見分けがつきにくいがこれといった攻撃もしてこないし、体当たりさえ気をつけていればOK。

お次はクモ。画面上部からスルスルと降りてきて小グモを吐いては戻ってゆく。対処法は変に立ち止まったりせずにコイツの真下へと行き、そこで真上に鞭を振るというもの。もしも小グモを吐かれたとしてもそれも鞭でやっつけられるので問題なし。

森をしばらく進むと坂があり、ここを下っていくことになる。出現するのはアルマジロのような敵が4匹だけ。コイツは時どき丸まって高速移動するので、それに体当たりされるケースが多い。最初の3匹は相手の死角――つまり一段下の足場から鞭で打てばいい。これならダメージを受ける心配もない。問題となるのは4匹目。これを倒そうとして、つい同じ高さの足場へ行ってしまいそうだが、それではダメ。一番いい方法は、3匹目のいた場所から上に向かって鞭を振ればいいのである。

ここまでで、もしダメージを受けていて体力が減っているなら、4匹目のアルマジロの左の足場へとジャンプしていこう。2つ目のロウソクからは肉が出現する。これを取ればある程度体力が回復するよ。

再び森。ここを進むと舞台は沼へ。沼の上に落ちてもミスにはならないがシモンの身体は少しずつ沈みはじめる。完全に沈んでしまうとミスなので沼へ入ってしまったら連続ジャンプで切り抜けること。

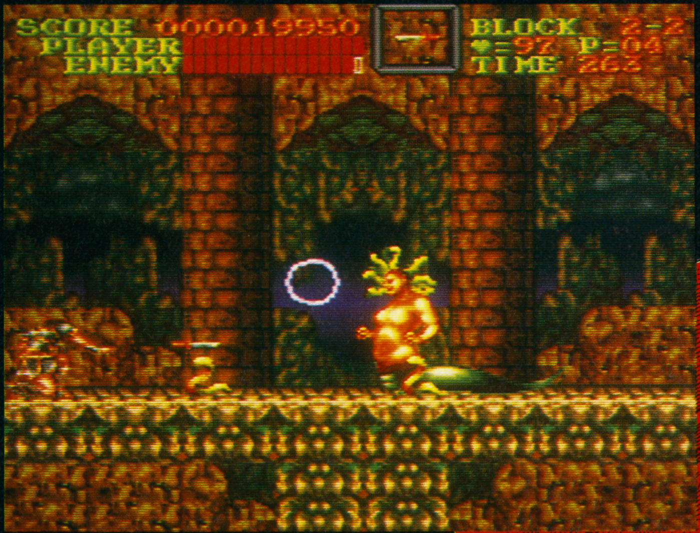
沼を行くと移動する床に出くわす。そのまま歩いて乗ってもいいし、ジャンプするも可。このスーパーファミコン版はファミコンでのシリーズと違って空中でのキャラクター制御がかなりできる。飛びすぎてしまったと思ったらすぐに✚ボタンを逆方向に入れよう。ボスのメデューサは楽勝。

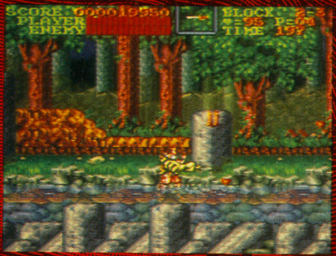
長い長い水路をゆく ここにも魔物の姿が…

メデューサが出現したらすぐに画面の左へと行き、そこでしゃがむ。敵との距離を広げておくことがここでの必勝法なのだから。しゃがんでいればメデューサの発射するリング状の光線には当たらない。もしもこれを食らうと一定時間石にされてしまうのだ。気をつけよう。メデューサへの攻撃はアイテムとして持っている短剣を使う。短剣は橋の上の2本目のロウソクから手に入るはずだ。あ、忘れてた。ここら辺で出現するカラスを倒すコツ。これは、もう振りまわしに限る。動きがコウモリよりも陰険な分だけ耐久力は低く、鞭に触れるだけであっけなく昇天してくれる。これを使わない手はないよね。話をメデューサに戻そう。メデューサは短剣一発で1ダメージ与えられる。ということは16発で倒せるわけ。だが、ヤツの攻撃はリング光線だけではないので注意。頭に生えているヘビが次々と飛んでくるのだ。短剣がこれと相殺してしまうこともあるので、少なくとも20個ぐらいハートを集めておこう。ヘビは地面に落ちるとシモン目指して這ってくる。これは短剣に当たらない位置なので鞭で倒そう。これだけ頭に入っていれば楽勝だね。

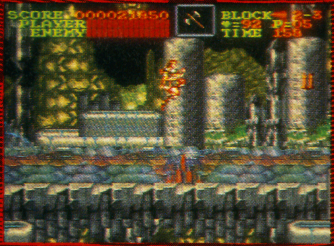
さて、ステージ2の後半は水路。敵は新しいものも混じっているが特に問題はないと思われる。ときどき水流が逆になったりもするが大したことはない。むしろ注意が必要なのはトゲ。これに触れると一発でミスになってしまう。ジャンプする時は気をつけよう。トゲは水中にもある。

ラストにボスがいないのでひと安心？





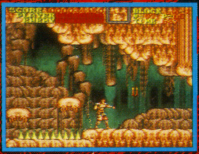
↑手につかまれるとハートをボロボロ落としてしまう。打てないと思ったらジャンプで逃げろ



↑水中のトゲは少し発見しにくいので注意が必要。触れると一発でやられちゃうのが悲しいぜ

鍾乳洞

SHONYUDO



その地下には鍾乳洞
そして水沈した都市が…
ここには世界があった

鍾乳洞にさえも魔王の力は届いていた

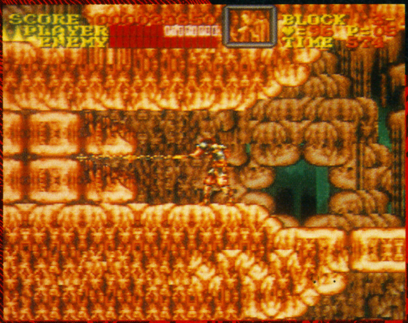
ステージ3の前半は鍾乳洞。ここではジャンプの正確さが試される。小さな足場の下にはトゲがあったりして、ミスがそのまま死へとつながる場面もある。足場のギリギリからジャンプするコツをつかんでおくようにしたい。

要所で飛来するコウモリは落ちついて闘おう。振りまわしを使うのもいいね。

しばらく進むと通路は下へ向かう。一度に降りようとはせずに、足場を確めながらゆっくりと。途中、左に隠し部屋がある。行き止まりのように見えるが、ここの鍾乳石は壊すことができるのである。奥には肉があるので体力が減っている時に活用しよう。

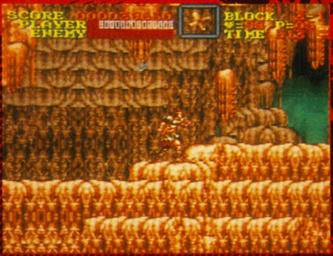
さらに先へ進む。このステージの初めの方に出現した、鞭で打つと分裂する岩の怪人がまたまた登場。なるべく離れて闘うようにすれば問題なし。注意すべきは、これの前後に上から降ってくる鍾乳石。背景とは微妙に色が違うので気をつけていれば見逃すことはない。これを落下させておいてから先へ進むようにしよう。鍾乳石が地面にぶつかって砕けた際に飛び散る破片でもシモンはダメージを受けてしまうので、あまり近づきすぎないようにするのも大切。

鍾乳洞を過ぎると舞台は一変。滝のように流れ落ちる水の中を進むことになる。ここでは倒せない敵が登場。放電しているかのように青白く光る玉である。コイツは足場を一定方向に一定速度で移動しているだけなので、タイミングを計ってジャンプすればいい。目安は、この玉が自分の着地したい場所を通過した瞬間にジャンプという感じだろう。玉は4つ出現。ただ、3つ目だけは攻略が少しだけ違う。玉のいた場所にジャンプ。すぐには移動せず、そこでもう一度玉が戻ってくるのを待つ。玉が来たら真上にジャンプでかわし、それから進むのである。難しくないよね。



←鞭で叩くと鍾乳石が崩れはじめた。ここが噂の隠し部屋なのかな。奥には肉があるのだ

↑倒せない敵がコイツ。ちょうど写真のようなタイミングでジャンプするのがいいと思うよ



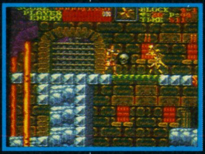
↑岩が落下してくる場面もある。砕けた岩の破片でもダメージを受けてしまうので近づくな!

このステージでのポイントは何といっても鞭を金具に引っかけてのジャンプ。すでに登場したトラップだが、ここではさらにシビアになっている。鞭ジャンプは✚ボタンの左右で揺れの大きさを、上下で鞭の長さを調整できるのを活用すべし。揺れの速度にもよるが、着地したい足場の手前の角に足首がぶつかるぐらいがいいだろう。

ボスは2匹の竜。3方向弾は鞭で相殺可能。離れてアイテムを使う安全策も有効。

幽館

YUUKAN



魔物だけではなかった…
建物自体が牙を剝く
殺意がシモンを呑みこむ

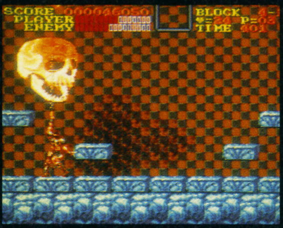
不気味な幽館は悪魔城の序章なのか

このステージは、とにかくトラップが多い。ステージ3の後半は序盤の最初の難関だが、それでも攻略パターンを作ってしまえば何とかなるレベル。が、ここは純粋に反射神経が問われる場面がいくつかあり、そういった意味ではステージ3よりも難易度が高いと言える。

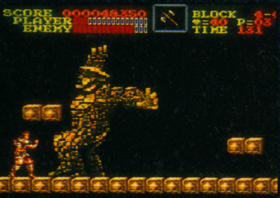
ステージ4の前半のポイントは、やはり回転する床。歩いて通り過ぎる分には何の問題もないが、ジャンプや敵に弾き飛ばされての着地に反応してクルリと回転するのだ。下に落ちた場合、多くはそのまま死という、まさに恐怖のトラップである。ここではこの回転床にジャンプで飛び乗らなければならない場面が4つもある。そのタイミングはかなりシビアで何度か挑戦してコツをつかむしかない。どうしても知りたいと言うのなら必勝法をお教えしよう。ジャンプボタンを連射する――これだ。このゲームはボタンの押している長さやジャンプの高さと関係ない。ここに目をつけたわけだ。注意が必要なのは4つ目。ここはジャンプ中に✚ボタンを左から右に切り返す。その際に空中制御が働いてジャンプ距離が短くなる。それを防ぐために左へのジャンプはギリギリからが要求されるのだ。

↑ここはジャンプボタンを連打していれば何の苦労もなく突破できる。マジメになると難しい

↑ここは写真の位置から左へ。降下をはじめたら右へ✚ボタンを入れてジャンプを連打しよう



←上から降ってくる石も壊せることに気づけば苦労しないはず



↑コイツも強くない。降ってくるブロックに当たらないように

回転床を越えると、今度は通路自体が回転するというスーパーファミコンならではのトラップ。鞭ジャンプで金具にぶらさがって待ち、止まったら真下の床に降りてメデューサの首としばらく戦闘。また通路が回転するのでぶらさがる。今度は左から通路が伸びてくる。わかれば簡単ね。

おっと忘れていた。回転床の地獄と通路自体がぐりんぐりんと回転する場面の間にあるのが中ボスとの戦闘。ガイコツの首である。コイツの伸ばしてくる舌に当たらないように距離をとり、鞭で打つ。上から落ちてくる岩(?)も鞭で壊せるので、敵が画面上方に行ったら真下に潜りこむのがいいだろう。

通路回転のあとが、また回転。こちらは円筒を真横から見た感じのもの。

ボスは岩の怪人の巨大版。上から落ちてくるブロックにさえ気をつけていれば楽勝。ついでに言っておくとコイツもまわる(笑)。

悪魔城

AKUMAJOU

恐怖はさらに強く大きく激しくなってゆく 血の渇きは魔物にも伝染し侵入者を狩りたてるのだ

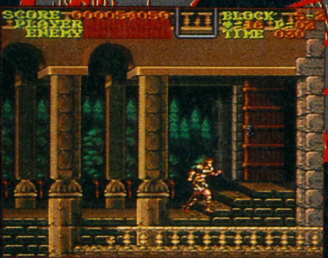
長かった苦難の旅 悪魔城が見えてきた！

果てしないように思われた旅だが、ようやく目的地である悪魔城が見えてきた。苦労したからこその感動ってやつだね。だから、このステージが妙に長く感じてしまう。

前半でやっかいな敵は何といってもハーピー。人間の頭部と鳥の身体を持つこの魔物はそれだけなら何の害もないヤツなのだが、コメツキ（知ってる？）みたいにピョコピョコ飛びはねる小さな怪物を運んでくるから困る。コメツキを落とす前に倒すのがベスト。真上、斜め上と的確に鞭を振れるかが試されるのだ。ここではパターンを作っても役に立たない場合が多い。反射神経に頼った攻略を実行すべし。

ステージ５の後半は地下。木の根が密生しており視界が悪い。それなのにコウモリが飛んできたりして…。この後半は敵の出現パターンを覚えておく方がいいと思う。ステージ自体は短い。タイムも70秒しかない。ボスはいないので、かなり簡単。

↑コメツキを運んでくるハーピー。運が悪いと大量発生する。落ちついて対処するようにせよ



↑ようやく悪魔城へとたどりついたシモン。だが、ここからがまた長いんだよな、とほほ

とうとう悪魔城へ 魔物はさらに強力に…

ようやく悪魔城へと足を踏み入れたシモン。ここからが本番だ。

最初から敵の攻撃が厳しい。犬（狼？）や幽霊、コウモリなどが次々と襲いかかってくる。それ単独では大した敵ではないのだが、混合攻撃の妙とでも言えばいいのだろうか。とにかく忙しい。攻略のコツは先にどんどん進まないことかな。敵がたくさん出過ぎると鞭の攻撃が間に合わなくなってしまうのだ。ただし、犬だけは倒しても一定時間経つと復活してしまうので、それだけは頭に入れておきたい。

←犬は倒しても復活するので注意。少しずつ確実に進むのだ

→巨大なシャンデリアは、右に揺れている時に飛び移ろう

このあとはオノをブンブン投げてくる戦士が何人も待ち構えている。ここでもコツは先を急がないことだろう。面倒くさがって倒さなかったりすると痛い目に遭わされることだってある。出現した敵を確実に倒して進んでゆくのがいいよ。

さらに進む。次は巨大シャンデリアの連続シーン。シャンデリアの上部にある灰色の部分が足場。ここをジャンプで渡るのである。で、コツ。シャンデリアを追いかけるのはダメ。こちらへ向かってくる時を狙って足場をひとつずつ進めていこう。ちょっと大きいかな、というジャンプをし、それを空中で調整。これでバッチリ。

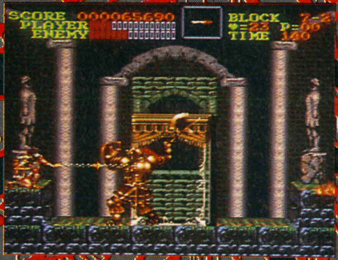
←ここのボスがカッコイイ。接近されないように逃げまくろう

いきなりボスの攻略。シャンデリアのあとにも難関は多いが誌面の関係で省略。ごめん。ボスは男と女の一組のカップル。踊りながら矢を放ったり、サーベルを突き出したりしてくる。接近戦は避け、１発鞭を入れたら画面端の足場を利用して反対側にまわり…をくり返す。矢は相殺できるぞ。

魔王は芸術も愛す？ 本や絵に魂が宿った

ここも攻略法を考えておかないと苦しいステージ。特に前半の巨大な書庫は陰険な敵が出現し、イライラさせられる。生き残るためのカギは空中物の攻略。空飛ぶ本と、やはり空飛ぶガイコツ（？）の攻略をここでしてしまおう。まず本。これは３往復ほど上下したあとでシモンめがけて突っこんでくる。左右に逃げられるほど足場は広くないので、ここは真上ジャンプでかわす。この時、真下に鞭を入れるのを忘れずに。これでやっつけられなくても本はシモンの近くを漂っているはずなので、すぐにやっつける。振りまわして３発なのだ。後者のガイコツは画面右から出現、一度左に消えるが再び戻ってきて右へ移動し、消える。これさえ頭に入っていれば楽。よけるのが得ね。ボスは黄金の鎧の戦士。鞭を入れたら左の足場に逃げ、をくり返すだけ。うひ。

↑コイツは画面を一往復するとどこかへ飛んでいってしまう。やっつけようとしない方が得か



↑コイツもかっこいいボス。打っては逃げるをくり返す。無理をするとダメージを受けるぞ！

ヴァンパイアハンターへの道は遠く険しい！

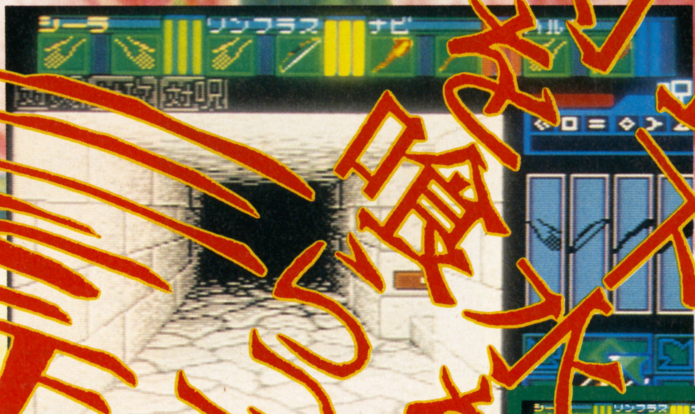
とりあえず６ページの「悪魔城ドラキュラ」の特集、どうでしたか？ 発売間近ということでヴィジュアル面を強調しながらも攻略するという方向を目指してみました。細部――特にテクニック面に関してはどこよりもくわしく、ていねいに書いたつもりです。あなたが「悪魔城ドラキュラ」を買い、その攻略に悩んだとしたら必ず役に立つことと思います。

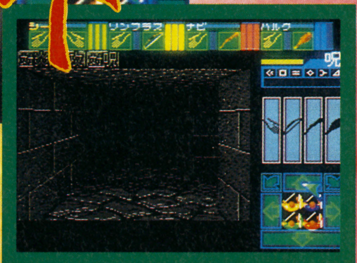
こういったページを担当したから言うのではありませんが、「ドラキュラ」は遊ぶたびに愛着が深まってゆくゲームに思えます。最初は何だか妙に厳しい部分があるな、とか、単調な感じがするな、なとど感じていたのですが、攻略を考え、その楽しさを実感するたびに好きになってしまいました。結婚してしまいそうです。さっすがコナミ！

Dungeon Master

●SFC●8M●ビクター音楽産業●11月下旬発売●¥9800（税抜き）

噂の大作ＲＰＧ「ダンジョンマスター」がスーパーファミコンにいよいよ上陸する。すべてがリアルなこのゲームは地下迷宮の恐ろしさを教えてくれる。今月はそのシステム解説。





……それは闇を駆逐する灯

闇に圧迫された耳に涼しげな音。それは鈴の音のように心地よい。失われていた色彩が舞い戻ってくる。彼女の魔法の力であった。光球はその細い指先から離れると探索の再開を促すように揺れた。

ロードカオスから平和な世界を取り戻せ

偉大なる大魔道士グレイロードは、自らの造り上げた地下迷宮の底で、生命の根源と目的に関する研究に没頭していた。それはすべて、人類のための調和と均衡のある世界を構築するためだった。

しかし、命の源である〝パワージェム〟を解放する呪文を間違えたことにより、崇高なる目的は皮肉にも世界を破滅へと導きはじめてしまう。

激しい爆発によって物質界から弾き飛ばされたグレイロードは、ふたつに引き裂かれた。ひとつはリブラスルス、ひとつはロードカオス。〝秩序を回復する者〟ことリブラスルスは、自分の弟子に言った。

「ロードカオスはパワージェムを捜している。ファイアースタッフは奴の手中に落ちたが、パワージェムを解き放つ呪文はまだ見つかっていない」

弟子——セロンは目を大きく見開いた。

「それで、私に何をしろとおっしゃるのでしょうか、先生」

「ファイアースタッフを取り戻すのだ、セロンよ。それさえあれば、わしが自らダンジョンに入り、パワージェムを取り返すことができる。頼んだぞ」

セロンは頭を深々とたれた。

世界とプレイヤーが切り離された緊張感

多くのRPGは、そのゲーム世界とプレイヤーが密接に結びついている。ゲームが立ち上げられていたとしても、遊び手が何らかの操作——それは一歩足を踏み出すだけでもいい——をしなければ世界は開かれることはない。時は止まったまま。

多くのRPGにおいて、プレイヤーは神でこそないものの、それに近い存在でいることができる。時を支配できる。

それを打ち破ろうとした動きがアクションRPGなる日本独特のジャンルであった。

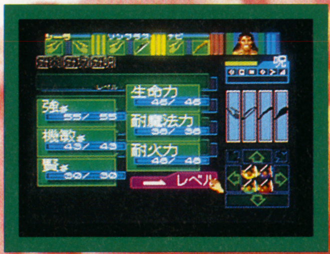
～天空からの水が癒すのは渇きのみにあらず

神はいつでも遙か天空に住まい、その姿を見せることはなかった。しかし、それでも祈りは届いた。そして奇跡は起こるのである。水の象徴するは生命の根源。今宵も〝母〟は死を追い払うだろう。

しかし、それは新しい楽しさを確かに開発したものの、同時にある種の雰囲気を失ってしまったようにも思えてならない。

ＦＴＬが「ダンジョンマスター」をリリースしたのは今から４年前——1987年のことであった。メーカー名のFTL（Faster Than Light——光より速く）が表すようにリアルタイムにこだわったこの作品は、ＲＰＧの持つ独特の雰囲気を損なうことなく新境地を切り開いた。

世界はプレイヤーの呪縛を逃れ、さらなる輝きに満ちる。時は滔々と流れ、モニターの奥からは密やかな息遣いが聴こえてくる。コントローラに鼓動を感じ、我に返る。何もせずに画面を見つめる。それだけでも「ダンジョンマスター」は動き続ける。



↑キャラクターのステータス画面。漢字が使われており、読みやすい。ＳＦＣならではか？

↑こちらはキャラクターのレベル。探索の方法によって上がったり上がらなかったりするのだ

生き残るためには力だけではいけない

キミは現在位置を確認しておこうと思い、視点をモニターから書きかけの地図へと移した。ＲＰＧをプレイしている時には珍しくもない光景である。しかし「ダンジョンマスター」においては、その行為が死と結びつくことさえある。ここは自分の家の庭ではない。恐ろしい魔物の徘徊する、悪意と殺意に満ちた地下迷宮なのだから。これは本当にゲームなのだろうか、と自分に問いかけてみたくなってしまう。

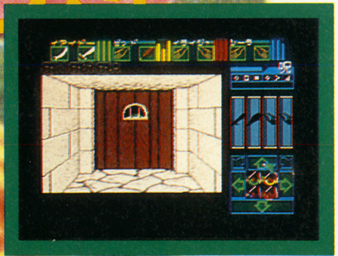
血も凍りつくような闘い。多くの犠牲を払いながらも生き延びることができた。だが、勝利の美酒に酔いしれる暇は残念ながらキミには、ない。こうしているうちにも時は流れ、松明は燃え、胃は空腹を訴えはじめ、喉の渇きを感じることになる。街へと戻り、体力を回復させる——そんなことはできない。ここは閉鎖された死の空間。逃げる場所はない。生きるためには闘い、時には血の滴る魔物の肉を喰らうことさえ強制される。

こういったリアルな世界だから、ぼくたちの生きる現実のように時には知が力を上まわることもある。いや、知恵を絞らなければ生き延びられないと言ってもいいほどだ。

地下迷宮には、様々な罠が仕掛けられている。パワージェムの解放に失敗したグレイロードは、ふたつに引き裂かれてしまった。そのひとつ——歪んだ悪しき心こそがロードカオス。神と崇められるハイロードであるグレイロードでさえ、心に闇を潜ませていたのだ。いや、だからハイロードと呼ばれることを嫌い、灰色のロードと名乗っていたのかもしれない。

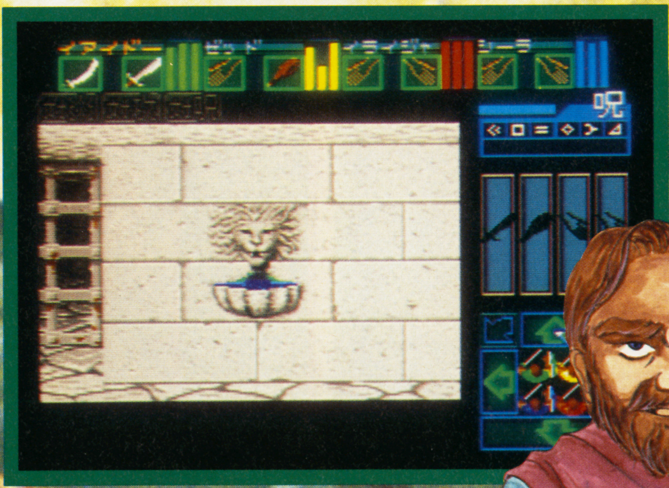
ロードカオスの歪んだ心は多彩な罠を生み出した。扉ひとつとっても、単にそれに合った鍵を捜すもの、ある順番にボタンを押さないと開かないもの、棚に正しいアイテムを置く必要があるもの、中には力で壊わす必要があるものまで用意されているほどだ。簡単ものから恐ろしく難解なものまで——体験すれば奴の心の歪みが見えてくる。魔物よりもやっかいかもしれない。

↑勇者の館から迷宮へと通じる扉。この向こうには魔物の徘徊する死の地が広がっている



↑扉を開けるのにも注意が必要。耳をすませて、向こうに魔物がいないことを確認してからだ

↑松明は無限の光を提供してはくれない。時がすべてを支配しているのだ。リアルタイムだね



→獅子の口から溢れてくる泉。水は生きるために大切なものである

このゲームは魔法さえ世界を感じさせるのだ

魔法が単なる"不思議な力"として完結してしまっているRPGは多い。もちろん、それが悪いと言いたいのではない。しかし、魔法が技術となった世界を想像してほしい。そこには圧倒的なリアリティと、重厚な雰囲気の魔法学の姿が浮かび上がってこないだろうか。用意された便利な道具なのではなくて、そこに少しばかりの自由と可能性を感じさせてくれる「言葉」としての魔法。考えているだけでドキドキしてくる。「ダンジョンマスター」の魔法とは、そんな夢を実現してくれた。

まずは、下の「シンボル一覧表」を見てほしい。これは、このゲームに登場する呪文構成要素をまとめたものだ。こういったシンボルを組み合わせて呪文とするわけである。が、単にそれだけならば驚くには値しないし、逆に面倒くさいとさえ感じるだろう。「ダンジョンマスター」の魔法の素晴らしさは、このシンボルにきちんとした意味づけをし、そこから生み出される呪文の効果を語れる点にある。

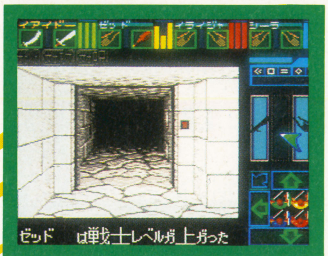
"ライト"の呪文を例にしよう。

ライトとは「オー・イル・ラー」。オーは大気へと働きかけるシンボル。イルは翼の曲線を象徴したシンボル。呪文に浮遊もしくは飛行の力をもたらすものだ。完成した呪文に加えることで空中へと送り出し、離れた場所で効力を発揮させたい時に使う。最後のラーは太陽や恒星の光と熱を刻みこんだシンボル。

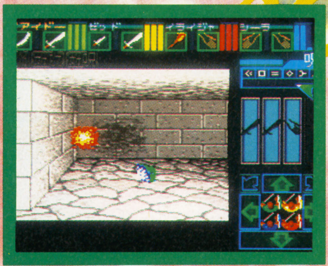
――こういった呪文の頭に、その効果の強さを設定するパワーシンボルを付加すれば魔法となる。

どうだろうか。こういった設定によって魔法に説得力が存在するようになったことを理解してもらえたはずだ。

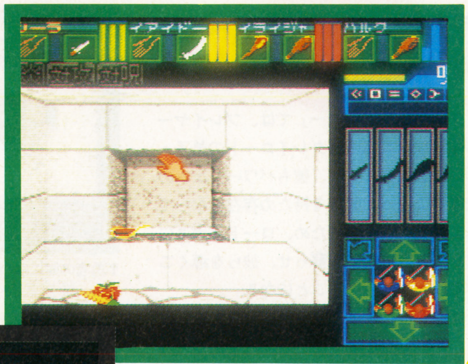
魔法とは魔術師たちの操る"言語"。遊びだけではなく、あれこれと想像させてくれるのがこのシステムの奥の深さだ。



↑迷宮内の行為がそのまま経験となるのがこのゲームのシステム。剣を振り続けるだけでも…



↑魔法は攻撃の手段としても有効。写真はファイアーボールがスクリーマを直撃したシーンだ



↑こんなところに剣が隠されているとは驚いた

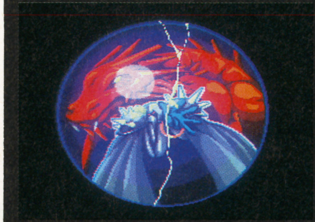
シンボル一覧表

パワーシンボル					
ロー	ウム	オン	イー	パル	モン

エレメントシンボル					
ヤー	ヴィー	オー	フル	デス	ゾー

フォームシンボル					
ヴェン	ユー	キャス	イル	ブロー	ゴー

クラス／アライメントシンボル					
クー	ロス	ディン	ネタ	ラー	サー



信じられるのは己れの知と技のみなのだ

最初に立ち止まったのは年老いた魔術師。残る三人もそれに倣う。皺と見紛うほどの老人の目は鋭く光り、何かを小さく呟いた。魔物の襲撃。戦士が剣を抜く前に老人の指から火球が放たれた。

ゲームシステムと結びついた魔法

かっこいい、あるいは単におもしろそうなだけのシステムならば意味がない。当たり前のことである。が、実際は斬新な要素を導入しながらも消化しきれずに「目新しい」で終わってしまうパターンが多い。「ダンジョンマスター」は、そうした中にあって大成功を収めた数少ない作品のひとつなのである。

呪文を唱えるたびにそれをひと文字ずつ入力しなければならない――普通に考えたならば、ただ面倒くさいだけのシステムとしか思えない。しかし「ダンジョンマスター」は、他のRPGと違ってリアルタイムなのだ。ここに注目してほしい。

長い呪文は入力するのに時間がかかる。ならば、短い呪文で何とかできないだろうか。魔物がもう目の前に迫っている、呪文の入力を間違えてしまったら大変だ。怪物の足音がする、呪文の用意をして待ち伏せしてやろう――などなど。

まさにコロンブスの卵である。設定、存在価値の高さは文句なくトップ。このおもしろさをキミも体験してほしい。

忌わしい地下迷宮へ勇者を待って旅立とう

「ダンジョンマスター」では、プレイヤーは偉大なる大魔道士グレイロードの弟子・セロンとなる。だが、彼もパワージェムの大爆発によって実体を持たぬ存在になってしまっていた。そのため、ロードカオスに殺された勇者たちを蘇らせ、彼らを導くことで目的を達成することになる。

ロードカオスは、ファイアースタッフを奪還しようと迷宮に足を踏み入れた勇者たちをひとり残らず殺害していた。そして、歪んだ心からか、その中で特に手応えのあった24人の遺体を鏡に閉じこめ、コレクションしていたのだ。

セロンの第一の使命は、この"勇者の館"へと忍びこみ、彼らを生き返らせることにあった――。

このゲームは４人のパーティで進めてゆくことになる。まずはキャラクターのステータスから説明していこう。

①体力特性値…これは肉体的な強さ（いわゆるＨＰ）を表す「ヘルス」、精神的な強さの「スタミナ」、魔法を使うために必要な力の残量を示す「マナ（ＭＰだね）」の３つから構成されている。

②特殊能力…勇者は例外なく戦士、魔術師、忍者、僧侶の４つの職業に代表される能力を持っている。これは通常のＲＰＧで言われる職業と思ってもらっても構わないが、どれかひとつに限定されるわけではない。

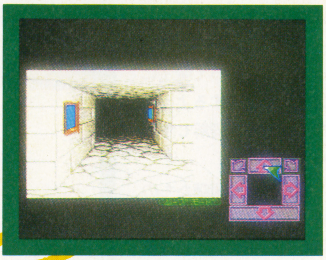
③能力特性値…強さ、機敏さ、知恵、生命力、耐魔法力、耐火力の６つが用意されている。

また、街という概念がないために勇者たちは生前の装備をそのまま身につけており、最初のうちはそれを使って探索することになる。

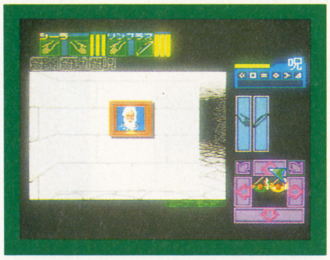
とりあえず24人の勇者たちの基本データを下に表として掲載しておいた。ソフトが発売されるまではこれを眺め、想像の世界での冒険を楽しんでいてほしい。

ここに並んでいる写真を見て「あれ、経験値がないよ」と思った人は鋭い。経験値の存在とＲＰＧの関係をここで書くつもりはない（そんなスペースもないし）ので結論から。表示こそないものの、経験値はきちんと存在する。経験値ファンのみなさん、おめでとうございます。

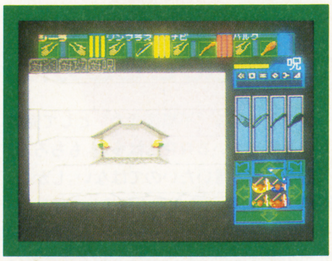
「ダンジョンマスター」では、キャラクターが行動を起こすたびに経験値がもらえるのではないかと錯覚するほどである。例えば剣を振るたびに戦士が、魔法を使えば魔術師が成長する。壁に向かってシャドーボクシングよろしく特訓するだけでもＯＫなのだから。ただし、食料や水といった足かせもあるからね。つくづく奥が深い。



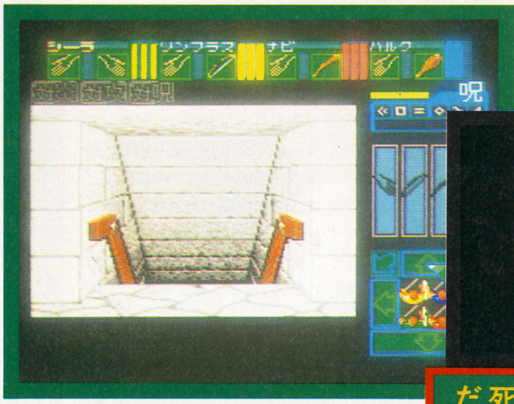
↑勇者の館には24枚の鏡が壁にかけられている。さあ、誰を復活させようか。よく考えてね



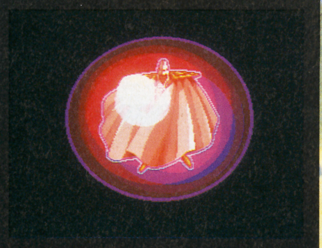
↑鏡の前へ行くと、その勇者の顔を見ることができる。ついでにステータスも確認しておこう



↑ここは「再生の祭壇」。不幸にも命を落としてしまった勇者の骨を入れてみると…はい復活



↑地下２層目への下り階段。落ちているアイテムをすべて捨ったら、さあ、ここから下へ降りていこう

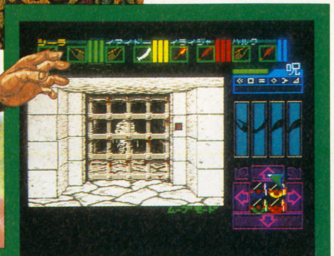


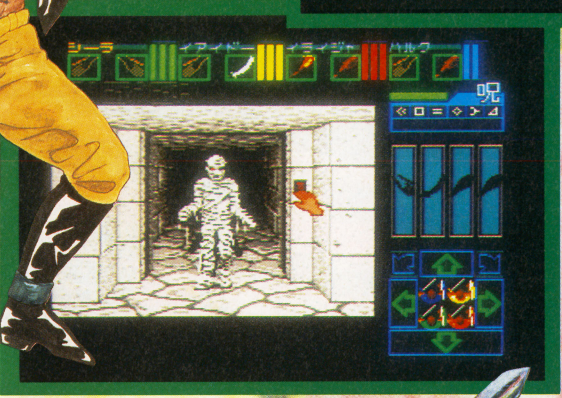
田と蘇った四人の勇者は生き延びるために闘う

誰だ、俺を呼ぶのは。悪いな、俺はもう殺し合いは御免するよ。死の恐怖――それをもう一度体験したいとは思わないからな。だが、この退屈には我慢できない。わかった、力を貸してやるよ。

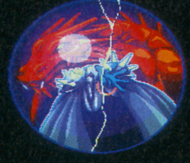
ダンジョンマスター24人の勇者データ表

名前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者	僧侶	魔法使い	強さ	機敏さ	知恵	生命力	耐魔法力	耐火力
アレックス	50	57	13	46	—	3	—	1	44	55	45	40	35	40
アジジ	61	77	7	48	1	3	—	—	47	48	42	45	30	35
ボリス	35	65	28	38	—	1	—	3	35	45	55	40	45	49
チャニ	47	67	17	40	1	—	—	3	37	47	57	37	47	37
ダルー	100	65	6	50	3	—	—	2	50	30	35	45	30	45
イライジャ	60	58	22	44	1	—	3	—	42	40	42	36	53	40
ガンドゥ	39	63	26	42	—	3	—	1	39	45	47	33	48	33
ゴズモグ	60	55	18	42	—	—	—	4	40	43	48	34	50	59
ハルク	90	75	—	54	4	—	—	—	55	43	30	46	38	48
ホーク	70	85	10	46	1	—	3	—	45	35	38	55	35	35
ヒッサー	80	61	5	57	3	1	—	—	58	48	35	35	43	55
イアイドー	48	65	11	45	3	—	1	—	43	55	40	35	45	50
リーフ	75	70	7	47	3	—	1	—	46	40	39	50	45	45
レイラ	48	60	3	42	—	4	—	—	40	53	45	47	45	35
リンフラス	65	50	12	49	3	—	—	1	45	45	47	35	50	35
モウファス	55	55	19	44	—	—	4	—	42	35	40	48	40	45
ナビ	55	65	13	43	—	—	3	1	41	36	45	45	55	55
ソンヤ	65	70	2	54	4	—	—	—	54	45	39	49	40	40
スタム	75	80	—	52	4	—	—	—	52	43	35	50	35	55
シーラ	53	72	15	41	—	—	1	3	38	35	43	45	42	40
ティギー	25	45	35	35	—	1	—	3	30	45	50	35	59	40
ウー・ツェ	45	47	20	41	—	1	—	3	38	35	53	45	47	40
ウーフ	40	50	30	37	3	—	1	—	33	57	45	40	35	40
ゼッド	60	60	10	42	1	1	1	1	40	40	40	50	40	40



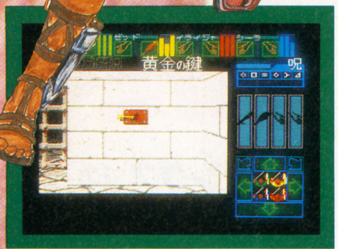


↑マミーの登場だ。扉を開ける前に戦闘の準備だ
↑扉を開けると同時にヤツが飛びかかってきた！



魔物の肉を喰らってでも闘い続けるのだ

そこにあるのは骨だった。ただの骨ならばこれほど驚かない。それは死してなお生前のように振舞っていたのだ。ば、化物だ。死への恐怖が再び蘇った。



↑扉にはカギ穴があったりする。そこに合ったカギを使わないと開かないのだ。ないなら探せ

簡単に倒せた最初の敵 それでも恐怖を感じた

〝勇者の館〟と呼ばれる地下迷宮の一層目をまわり、ファイアースタッフを奪還するに足る勇者４人を復活させたら、本格的な探索の開始となる。〝勇者の館〟の奥にある扉を開き、死臭漂う地下第二層へと向かおう。胸がドキドキする。

道なりに進んでゆくと右手に下り階段が見えてくる。その前には食料のトウモロコシや巻物などが転がっている。他にもこの一層目にはいくつものアイテムが落ちているので見逃すことなく拾うようにしたい。特に食料。「ダンジョンマスター」は序盤が苦しい。層で言うなら第４層目までかな。

すべてのアイテムを集めたならば階段をおりる。

そこで通路は、早くもふた手に分かれていた。

右か、それとも左？

誰が言ったのかは忘れてしまったけれど、アドベンチャーゲームにはこんな格言がある。「まずは右から調べてみるべきだ」。

何の根拠があっての言葉なのかわからないし（心理学にでも基づいているのかな？）このゲームはＲＰＧだし…。でも、まあ従ってみる。迷っていても仕方がない。時は金なり。特に「ダンジョンマスター」は、そうだから。

右を向く。ん、何か落ちているぞ。棍棒だ。手に武器を持っていないキャラクターとかもいるので、そいつにでも装備させておこう。

その時のことだ。天井から滴り落ちる水滴の音に混じって、何か物音がすることに気づいた。どたり。どたり。そんな音が、断続的に聞こえてくるのである。

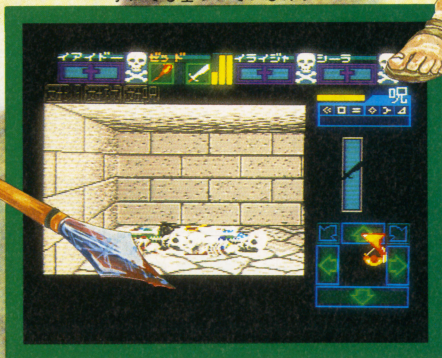
足音、とも聞こえる。背後か、それとも右からか？　わからない。わからないが行動を起こすしかない。これはリアルタイムＲＰＧなのだから。

思い切って右を向く。目の前には鉄格子があった。右にはボタンがひとつ。しかし、興味の対象は別のところ——鉄格子の向こうにあった。いや、いた。そう言うべきか。

全身に包帯を巻きつけ、生気の感じられない足どりで彷徨っている。マミー——そんな名で呼ばれている化物だ。

逃げ出したくなるのを堪える。武器を確認し、戦闘の態勢を整える。ボタンを押すと、鉄格子がノロノロと上がりはじめる。それが、やけに遅く感じられた。

楽勝とも言える闘いだった。マミーを倒し、ほっと息をつく。だが、この緊張感は実に心地よい。さあ、先を急ごう。



↑勇者は死ぬと骨となる。ひとりでも生き残っていれば大丈夫

←迷宮には様々なアイテムが落ちている。重量に注意して

冒険はまだまだ続くのだ！

「ダンジョンマスター」の紹介、どうでしたか？

発売までまだ２ヵ月ほどあるのでマップ掲載や攻略はやめて、その世界とかおもしろさに触れてもらえるようにしてみたつもりです　感想とかを聞かせてくださいね　攻略の方は少しずつやっていきます

コイツのおもしろさは絶対です　今から期待してても損しません　ああ、11月が待ち遠しいねえ

©1991 SOFTWARE HEAVEN. INC.／FTL GAMES ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES. INC.

Lemmings

レミングス

●サン電子／スーパーファミコン／12月18日発売／¥8500(税抜き)

シグノシスという名前のメーカーを知っていたら、君はちょっとしたゲーム通だ。イギリスに本拠地をおくこのメーカー、海外のパソコン「アミガ」のグラフィックをフルに利用したゲームを続々と出すことで最近注目を集めているんだ。

そのシグノシスで発売され、爆発的な人気を得たパズルゲーム『レミングス』がついに日本にも上陸を開始したぞ。

かわいいネズミ「レミング」たちを無事ゴールまで導くパズルゲーム『レミングス』とはどんなゲームなのか？　その真相を探ってみよう。

僕たちをうまく助けてね！

『レミングス』はこんなゲームだ！

海のはるかむこうのイギリスからやってきた『レミングス』は、小さくてとってもかわいいねずみちゃんこと「レミング」を、うまくゴールまで誘導するパズルゲームだ。

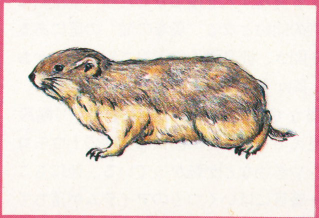
ちょっとしたでこぼこや階段なら、彼らは平気で歩いていく。けれど彼らには手におえない障害もいっぱいある。はるか天井までそびえ立つ柱や、底が見えないくらいに深い穴、ぐつぐつと煮えたぎる溶岩。柱にぶつかれば向きを変えてまた歩きだすだけなんだけど、高いところから落ちればつぶれて死んでしまうし、溶岩に入ってしまうとおぼれてあの世行き。

「レミング」たちは前に進むことだけしか考えていない。行く先に何があってもとにかく前進だ、という考えしかないんだね。だから何にもしないとみんな障害に阻まれて、ぐるぐる同じところをいったりきたり。または次々と穴に飲み込まれて死んでしまう。

これじゃかわいそうだ、というのでプレイヤーがレミングにいろいろなコマンドを与えて、無事にレミングたちをゴールまで連れて行ってやらなくちゃいけないのだ。

ゲームでの「レミング」はちょっとだけかしこいので、穴を掘ったり傘で高いところから落ちたりなど、簡単なことならできる。けど、まったくの無気力だから、プレイヤーがいちいちコマンドを入れて命令しなくちゃならない。「レミング」たちはどんどん歩き続けるので、もたもたしているとみんなどこかにいっちゃうぞ。

よい子の動物図鑑…レミングって？



別名タビネズミ。ねずみ科の小動物でユーラシア大陸やアメリカ大陸の北部に住む。草食性。体長は15cmくらい。外見はハムスターに似ている。

3～4年ぐらいの間隔で大発生し、大きな群れをつくって移動する。そして海にたどり着くと、次々に身を投げ出して自殺してしまう。この自殺の理由についてはいろいろな説があるが、数の調節機能が本能として働くからだというものが一番有力である。

『レミングス』に登場するレミングたちは、二本足で歩き、簡単な土木作業までこなしてしまう、スーパーレミングである。しかししょせんはネズミ、プレイヤーが適切な命令をしてやらないと、袋のネズミにおちいるか、または集団自殺の道をたどってしまう。

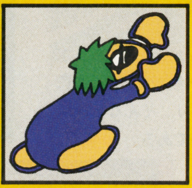
(『大レミングス図鑑』―HIPPON SUPER！編集部編より抜粋(ウソ))

レミングたちを操る10のコマンド

レミングたちに命令できるコマンドは全部で10。登場速度や全員自爆は普通は使わないから、それらを除くと8つのコマンドを駆使してレミングたちを無事にゴールまで誘導しなければいけない。

面や難易度によって、命令が使える回数が制限されたり、まったく使えない命令もある。うまくうまく使いこなさないと、最終手段を使って全員を自爆させ、ギブアップしなくちゃならなくなるぞ。

クライマー(CLIMER)

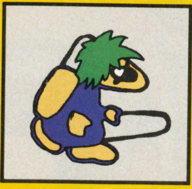


垂直に壁を登っていく。天井にぶつかるか、壁を昇りきるまでどこまでも登り続けるぞ。しゃくとり虫みたいな姿はとってもプリティー。

ボンバー(BOMBER)

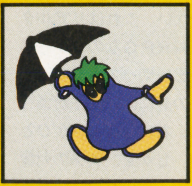
爆発。カウントダウンをして、最後には頭をかかえて自爆する。まわりの壁も一緒に吹き飛ばせるので、それを利用する手もある。

ビルダー(BUILDER)



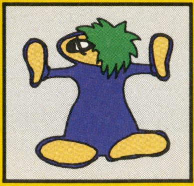
階段を12段分だけ作る。長い階段を作りたいのなら、レミングに何度もこのコマンドを与えてやればよい。仕草がキュート。

フローター(FLOATER)



どんなに高いところから落ちても、このコマンドさえ与えていれば、落下傘で無事着地。けれど着地先が溶岩だったらもちろんアウト。

ブロッカー(BLOCKER)



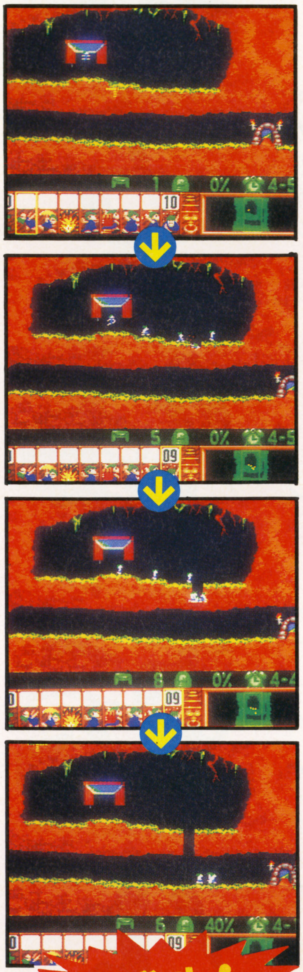
行き止まりにして、他のレミングたちを通さないようにする。橋がまだできていなかったり、先に進むと危ないときに使う。

バッシャー(BASHER)

水平方向に穴を掘る。掘るものがあればどこまでも掘っていく。掘れない壁や、目の前に何もなかったりすると掘るのをやめる。

これでバッチ・グーだね!

いろんな面があって、プレイヤーの頭をいろいろ悩ませてくれるけど、基本は同じ。与えられたコマンドを駆使して、規定数以上のレミングを誘導すればいいだけだ。はじめの方の面でコツをつかんで、キー操作にも慣れておこう。



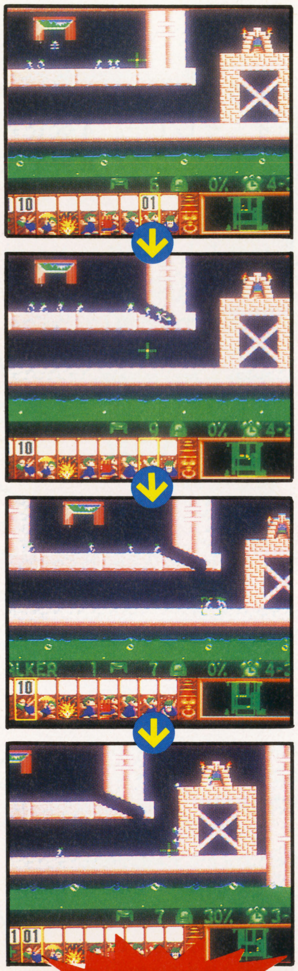
←誰でも簡単にクリアできる1面。レッツゴー!

←一匹のレミングに「ディガー」を指示するだけ。どんどん掘れ!

←あいた穴にどんどん他のレミングが入っていくぞ

←無事貫通。あとはゴールまで一直線だ!

大成功!



←左端に閉じ込められたレミング。「マイナー」で脱出だ

←もうすぐ外に出られるぞ。どんどん掘るんだ

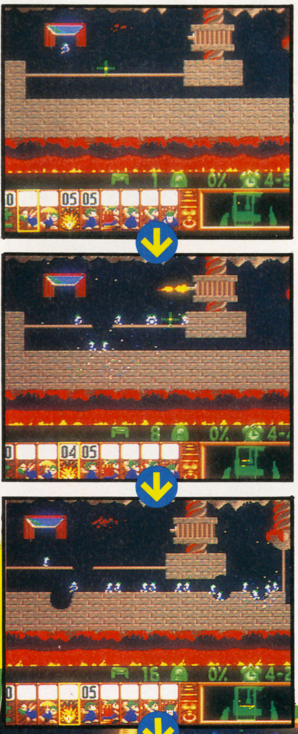
←やっと出られた。次はゴールの所へ登らせよう

←登った先にはゴールが見える。さあもうすぐだ

やったぜ

ダメだ、こりゃ!

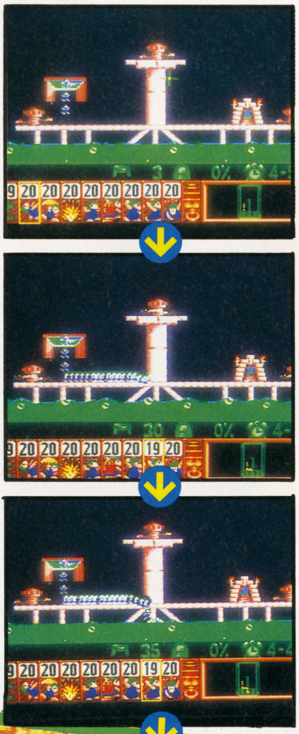
コマンド数が足りなくなってしまったり、規定数以上のレミングを死なせてしまったり、時間切れになったりと、いろいろ失敗する要素はある。一番多いのは、コマンドの使い方の間違いかな。パズルゲームなんだから、頭をひねって考えてみよう。



←穴掘りコマンドがないから自爆させて活路を開くしか…

←うまく下に降りられた。あとは右端も自爆で穴をあけよう

←しまった!壁の所で自爆しない!もうコマンドがない…



←これは簡単。中央の柱に穴をあけるだけだね

←さあどんどん掘るんだ……あれ?方向が違うような…

←斜め下じゃなくて横だよ!ああ、もう駄目だ

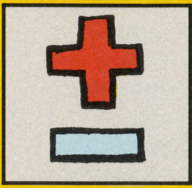
←どうしようもなくなったら、レミングス名物、全員自爆だ!ぷちぷちぷちぷちっ

ドッカーン

マイナー(MINER)

斜め下の方向に穴を掘る。掘れなくなるまでどこまでも掘っていくのはバッシャーと同じ。なぜかこの時だけつるはしを使うのだ。

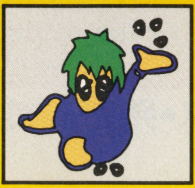
登場速度変更



仕掛がすべてできあがり、あとは放っておいても大丈夫な時には、これを使ってレミングたちの登場するスピードをあげよう。

ディガー(DIGGER)

垂直真下に穴を掘る。掘るものがなくなるまで、地球の中心までも掘っていく。画面の外に出たら、もちろんアウトなんだけどね。



最終手段

コマンドが足りなくなったりしてハマった場合には、全員に自爆してもらうしかない。動物のレミングには、もちろんこの機能はない。

とにかく遊んでみて!

最近は、ごちゃごちゃと凝っていて、ルールも複雑、ボリュームもあるゲームが流行する傾向がある。いろいろ考えて苦労の末に進んでいくゲームもいいけれど、そういうのばっかりだと肩がこらないかな?

『レミングス』のルールは5分くらいで読み終えてしまうぐらい簡単でしかも分かりやすい。プレイヤーが入力する命令は10しかないんだから。これなら誰にでも楽しめそう。

それでいてパズル性はとっても高いし、奥も深い。いろんな方法を確かめて、無事にレミングたちを助けだしたときの爽快感は、『ロードランナー』で金塊を全部集めて無事に面をクリアした時のものに近いね。

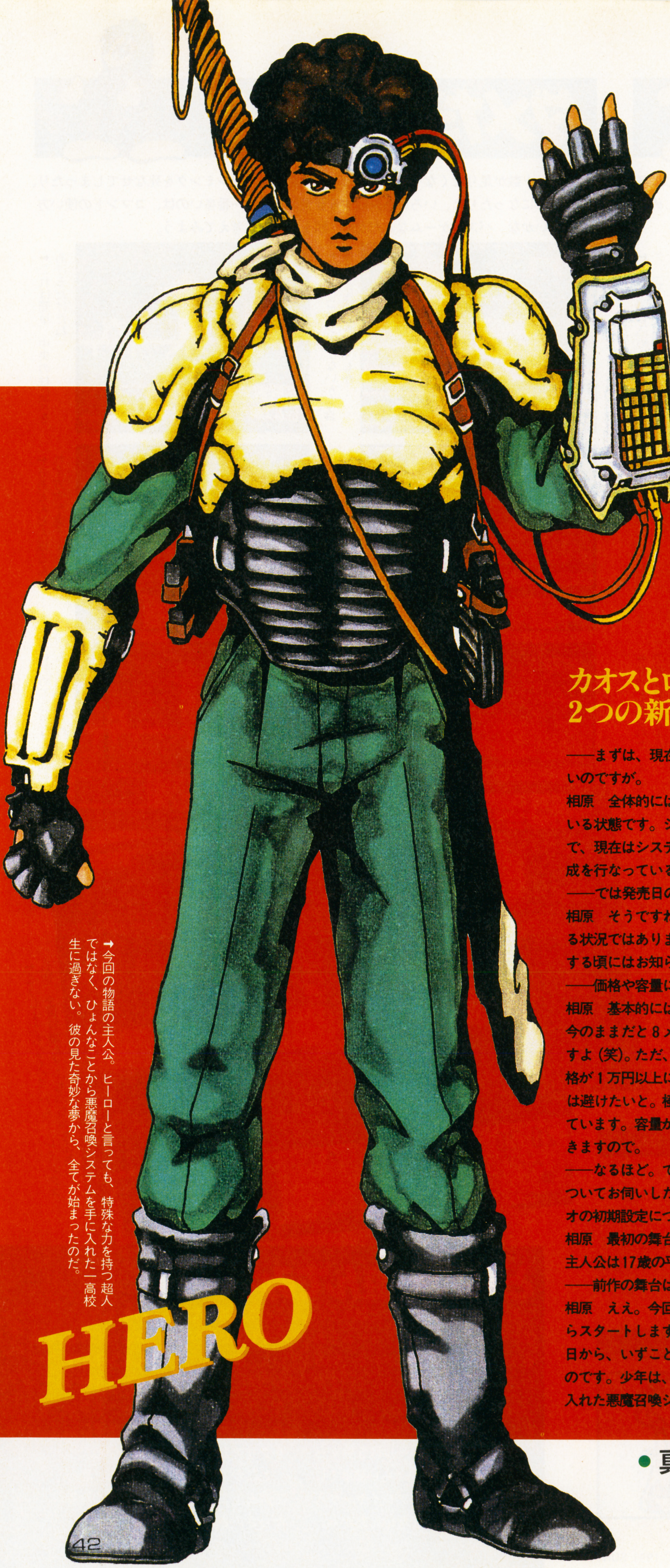
とにかく一度、だまされたと思って遊んでごらん。やめられなくなるからさ。さあ、レッツレミング!

©1991 PYGNOSIS LIMITED ©1991 SUNSOFT

メーカー直撃インタビュー

真・女神転生が見えてきた!!

ドラクエ、FF、ウィザードリィ、そして…。4大RPGのなかでもひときわ異彩を放つ巨星女神転生が、『真』の一文字を冠に携え、スーパーファミコンソフトとしてその姿を現した。本誌編集部では、開発メーカーのアトラスを訪ね、広報主任の相原誠吾氏に現在の開発状況等を取材してみた。



➡今回の物語の主人公。ヒーローと言っても、特殊な力を持つ超人ではなく、ひょんなことから悪魔召喚システムを手に入れた一高校生に過ぎない。彼の見た奇妙な夢から、全てが始まったのだ。

カオスとロウフル 2つの新しい属性

——まずは、現在の開発状況からお聞きしたいのですが。

相原　全体的には、40%程度が出来上がっている状態です。シナリオは完成していますので、現在はシステム面の詰めや、マップの作成を行なっているところです。

——では発売日の方はまだ…。

相原　そうですね。現段階ではまだ発表できる状況ではありませんね。システム面が完成する頃にはお知らせできると思うのですが。

——価格や容量に関してはいかがですか？

相原　基本的には、8メガの予定なんですが、今のままだと8メガで収まりそうにないんですよ(笑)。ただ、10メガや12メガになると価格が1万円以上になっちゃいますので、それは避けたいと。極力8メガで抑えたいと考えています。容量が決定すれば、価格も決定できますので。

——なるほど。では、いよいよゲーム内容についてお伺いしたいのですが、まずはシナリオの初期設定についてお聞かせ下さい。

相原　最初の舞台は199X年の東京・吉祥寺で、主人公は17歳の平凡な高校生です。

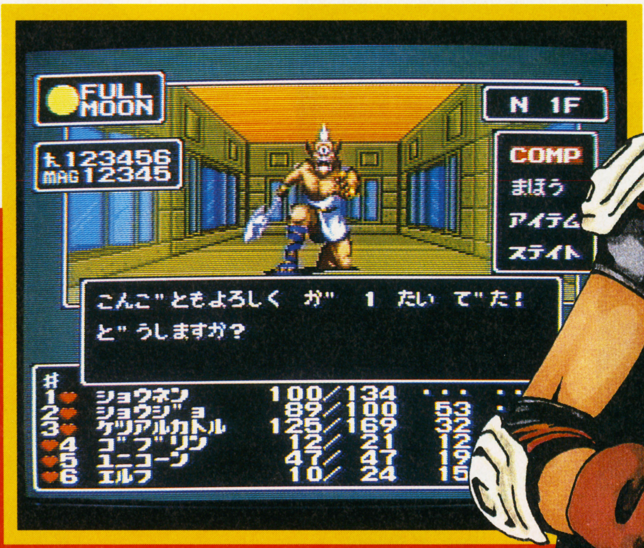
——前作の舞台は核戦争後の東京でしたが？

相原　ええ。今回はそれ以前の平和な時代からスタートします。少年が奇妙な夢を見た翌日から、いずこともなく魔物の群れが現れるのです。少年は、パソコン通信を介して手に入れた悪魔召喚システムで、自らの身を守るというわけです。

——今回は新しくカオスヒーローとロウフルヒーローというキャラクターが登場するそうですが、各々の役割を教えていただけますか。

相原　ヒーローとヒロインに関しては、前作までに準じた扱いです。つまり、前者がコンピュータで悪魔を召喚し、後者が魔法を使うと。で、カオスヒーローとロウフルヒーローなんですが、この2人はかなりストーリーに食い込む人物なので、説明するとストーリーの大半が分かってしまうんですよ。まあ、今

●真・女神転生●アトラス●発売日未定●価格未定



回、EVIL、GOODという属性を、CHAOS、LAWFULに変更していますので、そこに注目して想像していただきたいと(笑)。

——ということは、魔物の属性分けにも何か深い意味が隠されているわけですか?

相原　今までより重要な位置を占めることになるでしょうね。単に、仲間に出来る、出来ないというだけのものではありません。

邪教の館のシーンは期待して下さい

——次にシステム面についてなんですが、やはりなんといっても悪魔合成システムが気になるところですね。

相原　従来の2身、3身合体はもちろん用意されていますし、今回はそれに加えて特殊合体も登場します。

——それは「II」であった精霊3身合体のようなものと考えていいんでしょうか?

相原　精霊かどうかはともかく、そういったものは今回も用意しています。しかし、新しい特殊合体は全くの別物です。ここでもまた新しい属性が深く関わってくるのです。

——邪教の館の合体シーンも楽しみですね。

相原　このシーンはまだ完全に出来上がっていないのですが、スタッフも色んな映画やCMを見て研究しているので、期待して下さって結構です(笑)。そうそう、今回から「今後ともよろしく」が復活しますよ。あのセリフがないと淋しい、というご意見が多いもので(笑)。

——分かるような気がしますね(笑)。それ以外でシステム面の大きな変更点というと?

相原　デビルアナライズはビジュアル的にも機能的にもかなり進化した形になります。あと、オートパイロットがなくなり、新たにオートマッピングが導入されます。

——魔法のマッパラーはなくなるのですか?

相原　残ります。オートマッピングとマッパラーは、何らかの形で区別されるでしょう。ただ、マッピングが好きな方もいらっしゃいますので、楽しみを損わないような形にしたいと考えています。

——マップは「II」のように、2Dマップと3Dダンジョンというタイプですか?

相原　基本的にはそうですが、2Dの部分は、「II」とはガラリと変わります。発表したら、皆さん驚かれると思いますよ。

全体的な難易度は「II」程度です。1作目からのファンの方にも、一般の方にも楽しんでいただける作品にしたいですね。

女神転生の魅力①悪魔合成システム

『女神転生』と言われて、まず最初に思い浮かべるのが、悪魔合成システムだ。シリーズ通しての中核と言うべき存在で、熱狂的ファンの中には、戦闘に費す時間よりも、邪教の館にいる時間の方が長いという強者もいるほど。

←マッドサイエンティストの実験室のような邪教の館

仲魔にした悪魔同士を邪教の館で合成し、より強力な悪魔を作り上げる。そしてまた、その悪魔同士を組み合わせ、新たなる悪魔を…。こうした繰り返しによってのみ、最強の仲魔が誕生するのだ。各種族(妖精、魔獣、精霊など)間には相性があるので、ただやみくもに合体させるのではなく、その規則性を見い出すことも重要である。

1作目は、2身合体のみだったが、『II』では、3身合体も登場した。

←前作までは、魔法を使い、主人公をサポートする役割だったヒロイン。今回もその点に関しては同様と思われる。しかし、主人公との関係に関しては依然謎に包まれたままだ

混沌と秩序の間(はざま)に真実は見えるか

女神転生の魅力❷悪魔との駆け引き

悪魔合成への第一歩、仲魔集め。ここでは、悪魔と人間の間で、様々な駆け引きが行なわれるのだ。しかし、何しろ、相手は悪魔。一筋縄ではいかない。甘い顔をしていると付け上がるし、下手に機嫌を損ねると一方的に攻撃してくる。時には脅し、時には物を与え、相手の気持ちをこちらへ向けなければならない。知力の限りを尽くして、意中の悪魔を仲魔にできた時は、感慨もひとしおだ。

↑「II」では、最大10匹の悪魔を仲魔にすることが出来た

↓戦闘画面の構成は、従来のものとほぼ同じ。が、グラフィックは格段に進歩した

独自の世界観で描く神と悪魔の物語

——今回から、タイトルに『真』の1文字がつけられたわけですが、これにはどういった意図があるのですか?

相原　『真・女神転生』は、今までやってきた女神転生シリーズではなく、新シリーズとして、大きなストーリーを新しく打ち上げたものです。勿論、神と悪魔をテーマとして扱う点では、前作まで同様ですが、これからはそれをより深く掘りさげ、「悪魔とは、神とは、そして人間の存在意義とは?」といった問題について私達なりの世界観で突き詰めていこうと思っています。つまり、真実を我々が追求するというわけです。

——最後に、女神転生シリーズは、俗に4大RPGと呼ばれているものの1角なわけですが、他の大作と比べてどう位置づけていらっしゃいますか?

相原　ドラクエやFFはとても高い位置にいるし、ウィズとも楽しみ方が違うので、バッティングしないと思うんですよ。色で言えば、ドラクエやFFは白で、うちはダークサイドですから。うちはうちで独自なものなので、そういった意味ではライバルはいませんね。

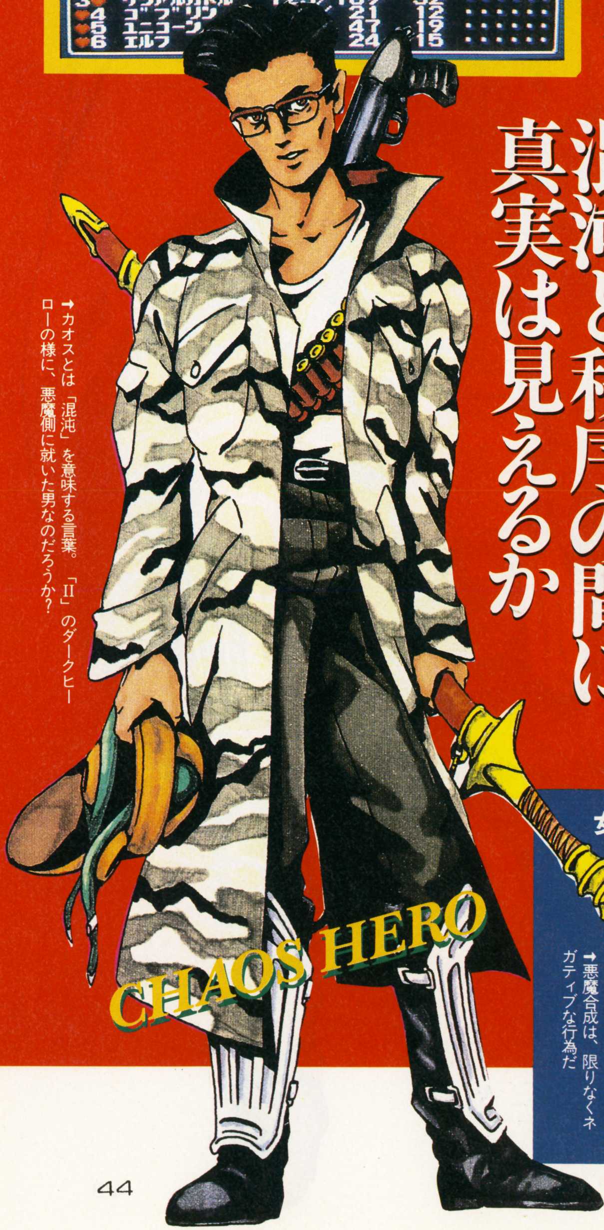
女神転生シリーズは、非常にリアルなRPGなんです。ファンタジーの場合、自分の名前を入れても、別の世界の物語ですから、何か安心感がありますよね。一方、『真・女神転生』は、あくまでもリアルな近未来の東京から始まる物語で、自分達の生活しているところにオーバーラップしてくるわけです。

——FFとかに比べると、イベントなんかも冷めた目で見ているのが多いですね。

相原　そうですね、第三者的というか。それがまた逆にドキッとさせるところもありますし。今回も、「II」の平将門公の様な東京の不思議をリアルな物語の中に盛り込んで、独自の世界を創っていきたいと思います。

——完成を楽しみにしています。本日はどうも有難うございました。

←ロウフルヒーローは、女神転生には珍しい優男。女性ファン向けにデザインされたという噂も…



→カオスとは「混沌」を意味する言葉。「II」のダークヒーローの様に、悪魔側に就いた男なのだろうか?

女神転生の魅力❸背徳的な世界

ファンタジーRPGにありがちなキリスト教的信仰心は、『女神転生』においては、微塵さえも感じられない。ここでは、神・悪魔・人といった3つの存在が渾然一体となり、独特の空気を醸し出しているのだ。それによって、プレイヤーは人間の心の奥底に眠る背徳への愉悦を感じることができる。

→悪魔合成は、限りなくネガティブな行為だ

©西谷史／徳間書店／シップス／アトラス／遊企画

Hot Game Review

Best choice for game players

➜編集部が注目する今号のソフト達

●SFC●超魔界村／46
●SFC●悪魔城ドラキュラ／47
●F C●マリオオープンゴルフ／48
●F C●ラディア戦記／49
●P C●ワールドサーキット／50
●MD●レンタヒーロー／51
●MD●モンスターワールド／52
●G B●ウィザードリィ外伝／53
●G B●コナミックオープンゴルフ／54
●G G●対戦型・大戦略G／55
●読者の投稿レビュー／56

Illustration ACHIYA

SFC…スーパーファミコン／FC…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ／GG…ゲームギア　の略です。

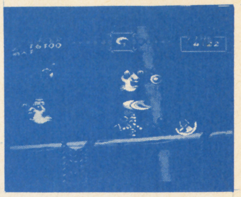
超魔界村

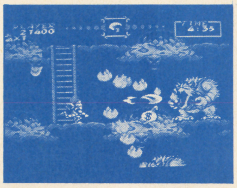
文・元宮秀介

■カプコン■10月4日発売
■¥8500(税抜き)

シリーズ3作目にして、家庭用ゲーム機初のオリジナル。おなじみアーサーが、またまたさらわれた王女を救いに、魔界村を行く。基本操作は、左右への横打ちと数種の魔法。新しく加わった要素として2段ジャンプがある。単に、高く飛び上がるだけでなく、使い方によって、2回目のジャンプ地点によっていける場所と、いけない場所がでてきてしまう。実に奥深く設計されているのだ。「超」人気シリーズだけに、実にていねいに造られていて、お勧めの一本なのだ。

- 容量：8M
- ジャンル：アクション
- ROM完成度：100%
- コンティニュー：あり
- プレイ方法：1P専用





↑←美麗、と称しても足りないグラフィックの美しさ。2段ジャンプも、ゲームの奥深さを広げるのに貢献している。もっと凄いことになりそうだ、と思わせるのが、当シリーズの力だ

あの夏、いちばん淋しい男

タクシードライバーと痔、漫画家と腰痛の関係を職業病とするならば、ゲームファンと心配、なんてのも言ってみれば慢性病みたいなものだ。

そう、彼等はいつもいつも不安に駆られている。「あの大型アーケードゲームが家庭用ゲーム機に移植される」「名作RPGの続編が出るらしいぞ」との情報を、どこからか聞きつけるたびに、「どんな出来になるのかなあ」と、まだ見ぬソフトの仕上がりに、暗めの思いを馳せる。

無理もない話だ。彼等は見事に期待を裏切られ、あまつさえ大枚をかすめ取られ続けているのだ。

この「超魔界村」も、その例からもれない。何せ、ゲーセンの大ヒット作の続編であり、家庭用ゲーム機オリジナルである。多くのゲームファン、問屋、小売店、そしてゲーム雑誌の不安と期待を、約4：6の割合で背負っての登場なのだ。

かくいう私もその一人だ。なにせ前作の「大魔界村」MD版を①2浪で20歳の夏②ディスカウントショップに③男三人で④開店一時間前から並んで購入したのだ。思えば淋しい時代だったが、これだけ悲しい思いをして買った商品への愛情が深まらないはずがないのだ。

○のアーサーなんて

最近、アクションゲームの周辺で「アクションさえしっかりしていれば、キャラクターが○や×の記号でもおもしろいのだ」的な、きいたふうな意見がまかり通っているが、この「超魔界村」には通用しない。SFCの37268色、回転縮小拡大のグラフィック機能を生かした作品に仕上がっている。広告のコピー「これが画面写真です」からも、想像できるように、ファンも今作でのグラフィック進化を熱望している。何よりもまず、美しいビジュアルがあってこその「超魔界村」だ。「それでも」と喰いさがらない奴には「○のアーサーと△のレッドアリーマーでプレイしやがれ」と言いたい。——こんな風に悪態をつきたくなるほどに、今回のグラフィックは出来がいい。

特筆すべきは2段ジャンプ。当初は「ただのハイジャンプじゃねえのか」と、いぶかっていたが、なになにどうして、素晴らしいギミックであった。2回目ジャンプをする地点を調節することによって、単なるジャンプだと届かなく、2段ジャンプでは行き過ぎてしまう、微妙な場所へ着地できるようになっているのだ。地形も2段ジャンプの特性を生かすべくデザインされていて、巧い。プレイしている間に、誰もが「ポン」と膝を打つことになるだろう。とにかく絶妙なのだ。

聞け！ロッカーの声

次は、あの難易度についてだ。今回も賛否両論、意見が交わされるに違いないが、あれはロックに例えるとクリアーになる。つまりあれは「ついてこれない奴は、ついてこなくていいんだぜ、オーイエー」みたいなありがちなMC（本当によくあるぞ）と、同じことを受け手に訴えかけているのだ。不思議なもので、ファン心理というものは突き離されると、一層燃えるようになっている。かように、あの難易度はあのままでいいのだ。さらに言えば「魔界村」シリーズぐらいの格になると、難易度は理不尽にならない程度であるならば高い方が好まれる。「お前、今何面？オレ3面」「まだ1面のボスだよ、イッヒッヒ」「ウイーッヒッヒ」。

困った表情をうかべながら、実に楽しそうに語り合うゲームマニア達の姿が、私には手に取るように、わかる。

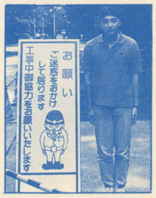
いやはや、まったくとりとめのない文章ですまない。単にいたらないだけなのだが、ここだけの話、私は現在のゲームの「理想の難易度」というものを把握できないでいる。

今回、レビューを書くにあたってノーマルモードで遊んでみた。やはり手強かったが、少しづつ進んでいくうちに「誰にでもクリアできるように設計されている」ことを発見した。要は2段ジャンプだ。そのつど、適切な2回目地点を見切ればよいのだ。では、どうすれば極められるのか？「練習」である。意外に当たり前で、私達の最も不得手な結論をだしてしまったが、「超魔界村」はそれを決して強制することなく、楽しい気分のままに、やる気を促してくれるのだ。考えてみると、カプコンにはそんなゲームが多い。「魔界村」しかり「ロックマン」しかり「ストII」しかりだ。これらのゲームをプレイしながら、私達はいつの間にか夢中になって「練習」に励んでいる自分に気付く。うん、偉いぞ、カプコンは。

評価表

- 操作性
- オリジナリティ
- コストパフォーマンス
- 難易度
- 熱中度
- キャラクターデザイン
- サウンド(BGM)
- グラフィック
- 全体のバランス

軒並み高得点ですが、誇張ではなく高品質のソフトです。オリジナリティは満点。続編がでてもついてくぞ。けれど、値段ははっきり言って高いよなあ。絶対、ディスカウントで買うぞ。いばってどうする。難易度は高いんだけど、攻略は実は、2段ジャンプを極めることだけなんだよね。そこができるかどうかがクリアへの分かれ目。本文で言及できなかったBGMは、もはや「魔界村」節を確立した、といってもいいくらい。よい出来です。
(投入時間／10時間でもまだ3面)



元宮秀介
友達に連れていかれて自衛隊の富士火力演習を見てきました。正味30分ほどなんだけど、迫力は充分。爆発音は大体、映画とかで知っているから「ああ、こういうもんだなあ」とか思うじゃない。でも、その後に襲ってくる衝撃がね、スゴかった。前に座っていたおばさんが「戦争やるもんじゃないわね」。僕も同感です。

©CAPCOM CO., LTD. 1991

SFC

HOT GAME REVIEW

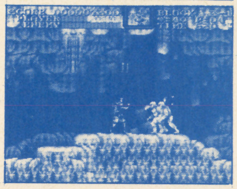
悪魔城ドラキュラ

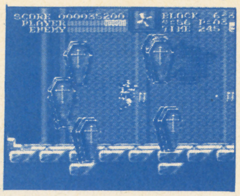
文・手塚一郎

■コナミ■10月31日発売
■￥8800(税込み)

ファミコン横スクロールアクションの名作「悪魔城ドラキュラ」が、スーパーファミコンでも登場。同タイトルだが移植なのではなく、完全なオリジナル。操作系も、コントローラのボタンの多さによって改良された。アイテム使用がRボタンとなったため、しゃがんだ状態でもOK。鞭も上方および斜め上、下方への攻撃が可能となった。また、ボタンを押しっぱなしにすれば✚ボタンで鞭を自在に操ることも。スーパーファミコンならではの演出も圧巻である。

●容量：8M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：1P専用





↑美しいグラフィックとスーパーファミコンならではの演出が売り。音楽もかっこいいぜい！
←前半は割と簡単なのだが、終盤近くはかなりキツかったりする。パスワード制はうれしいね

SFCで吸血鬼退治

ドラキュラというか、ヴァンパイアが好きなのである。映画を観るのだって、コミックや小説を読むのだっていい、とにかく好き。仕事が忙しくて放ってあったジョージ・R・マーティンの「フィーバードリーム」も、ようやく読み終わり、やっぱり吸血鬼はいい、と改めて思った。ここはひとつ、ぼくもヴァンパイア小説を書くべ、と決心したその矢先のお仕事。なんとタイミングのいいことに吸血鬼退治ゲームのレビューである。しかも、コナミ。あの名作「悪魔城ドラキュラ」のスーパーファミコン版というからうれしい。

で、早速遊んでみる。

ちょっと戸惑ったのは操作系。ファミコン版と違うのである。聖水とか十字架を使おうとしたのに、上方で鞭を出してしまう。ああ、イライラするなあ。なんでワザワザ操作系を変えたんだよ、とか思う。が、しばらくプレイしていると、これが思ったよりも心地よい。なんといっても、しゃがんだままでアイテムを使えるのがいいね。鞭を上方や斜め、あるいは下に出せるようになったことで、敵の攻撃もより立体的になった感じがする。それに、攻撃ボタンを押しっぱなしにしておくと、✚ボタンで鞭を振りまわせるのも気持ちがいい。ダランと垂らした鞭に触れただけで敵が死んでしまうのにはちょっと異和感があるけど。毒でも塗ってあるのでは、と思ってしまう。なかなか屈辱的な倒し方で気分がいいぞ。やるな、コナミ。

忘れてはいけないのが、スーパーファミコンならではの演出。技術力の高さに定評のあるコナミだから、多くの人が期待しているだろう。が、期待しすぎてもよろしい。序盤はそうでもないのだが、中盤以降はとにかく見ているだけでも楽しい演出のオンパレード。半魚人がテッポウウオよろしくピュッと水を吐くシーンは写真ではわからない新鮮な驚きだし、回転する通路、揺れ動く巨大なシャンデリア、不気味な死神、踊り狂う亡霊たち、そして圧倒的な迫力のドラキュラ——。

普通、このテのビジュアルに重きを置いた作品は、その場面の写真を事前に目にしてしまうと驚きは半減してしまうのだが、「悪魔城ドラキュラ」は違う。動いていることが、そしてゲームにきちんと組みこまれていることが、プレイした時に雑誌などでは決して得られない感動を与えてくれる。受けそうなグラフィック画面をぶちこんで、はいゲームですなんて顔をしているモノが多い今、これはなかなか感動である。

——と、なんだかベタボメしてばかりのようだが、もちろん不満だってある。

まず残念に思ったのは、ゲームの展開が少々単調である点かな。特に中盤まではかなり難易度が抑えられていることもあってか、なんとなく進んでしまい、緊張感がない。ドラキュラっつーのは、もっと難しいものじゃないの？なんて思ってしまう。まあ、バリバリのアクションではなくとも、"ホラー"なる冠がついているのだから、シモン（ゲームの主人公の名前ね）に足を一歩踏み出させるのがためらわれるような緊張感というか、いわゆる恐怖みたいなものは欲しかったね。

それから、終盤近くまでのボスが力押しでなんとかなってしまうのも少々悲しい。あるパターンを知らないと倒せない——これでは困ってしまうけれど、それなりに頭を使わせてほしい。これでは、ボスを倒した時の感動がちょっと少ない。

まあ、こういったことは終盤にはすべて解決されており、親指の皮がむけてしまいそうになるのだけど。ここら辺が少し極端なので、なんだよ、もうちょっと簡単にしてくれよ、なんて自分勝手なことを叫んでしまうのかもしれない。

サウンドというかBGMは良好。隣で見ていたうちの社長が、「なんだか、ドラキュラっぽくないねえ」と言っていたが、これはファミコン版と比べての話。曲はバラエティーに富んでいるし、音色はいいし、ぼくは結構気に入ってます。

というわけで、スーパーファミコン版「悪魔城ドラキュラ」。最近熱くなれるアクションがないという人にはピッタリのゲームです。これをプレイすれば、ああスーパーファミコンってスゴイ。そう思うに決まってます。ホントです。

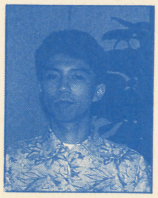
パスワードによるコンティニューもついているので、アクションが苦手は人でもコツコツとプレイできるはず。それにしても、コナミのSFC用のソフトは、どれも水準以上の出来でうれしい。このクォリティーを保ち続けてほしいものです。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

点数をつけてみると、突出した部分がないことに気づく。が、大事なのは、それぞれの項目のバランス。一点豪華主義でないことこそが「悪魔城ドラキュラ」のいい点なのだと思っている。だから、どちらかというと万人受けするタイプの作品なのだろう。難易度は悩んだが、ラスト付近が妙に難しかったので4とした。中盤ぐらいまでは2か3なのにね。演出部分はなかなかスゴイので、興味のある人は、どうぞ。ぼくはステージ6のボスが大好き。

（投入時間／30時間）



手塚一郎

先月号では、ようやく仕事も一段落して…みたいなことを書いたけれど——うーむ、ちっとも暇にならない。小説を書きたいのだが、その前にやらなければならないことが山のようにある。そんなわけで、「最後の竜に捧げる歌」の本編「竜の伝承」は冬になるでしょう。あ、それから「弦奏王II」も書けることになりました。応援ありがとうね。

©KONAMI 1991

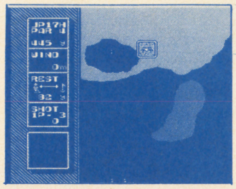
マリオオープンゴルフ

文・藤森英明

■任天堂■９月20日発売
■¥6000（税込み）

任天堂から「ゴルフJAPANコース」「ゴルフUSコース」以来、久しぶりのゴルフゲームの登場となった。「JAPAN～」「US～」はディスク版だったが、今回の「マリオオープンゴルフ」はカセット。コースもJAPAN、USのほかにUKなど全部で5コース計90ホールと、地球規模で問題になっている環境問題に逆行するほどのビッグなスケール。ショットもいろいろなボールを打つことが可能で、バラエティーに富んだショットが体験できるのだ。

●容量：2M
●ジャンル：スポーツ
●ROM完成度：100%
●バックアップ：あり
●プレイ方法：2P対戦可



↑トレーニングモードで練習したり、自分のスコアを確認したり、気に入ったショットをデータに残し、いつでも再現できたりする。配慮は満点
←ジャパンコースの17番ホール。あと２ホール＋４コースだ。先は長い

ゴルフは頭で勝負しよう

マッシーことプロゴルファーの倉本昌弘選手が以前、「勝つための秘訣は何ですか」とのインタビューに答えて行なったアクションとは次のどれでしょう？　①頭を指差し「ここだよ」と答えた②腕を指差し「これだネ」と答えた③股間を指差し「ビッグイズナンバーワン」と答えた。

かつて倉本選手がテレビコマーシャルで片腕で懸垂したり、上半身裸になってスイングしたりと、マッチョマンパフォーマンスを発揮していた当時にこの質問出したら、答えは②か③になったと思うんだけど、小見出しからもわかるとおり正解は①なのでした。

パワーヒッターの倉本選手をして頭といわしめたゴルフは、まさに知的戦略ゲームという一面を合わせ持ったスポーツといえます。そこでこの知的戦略ゲームという観点に立って、アクション型ゴルフゲームではなく、シミュレーション・ゴルフゲームとしてこの「マリオオープンゴルフ」をプレイしてみようと思い立った次第です。

ゴルフゲームの醍醐味

まずショットまでの過程ですが、クラブ選択、スイングのスピード（3段階）、ボールの高低（３段階）を決定してショットになります。ショットはJAPANコースと同様で、ピークパワーとショットポイントをバー上で決定するいわゆる任天堂方式。ショットポイントから左右にズレるとそのズレの大きさに応じてボールがフックしたりスライスしたりするわけです。

このショットのためのいくつかの選択によって、ショットできる球種は１本のクラブで10～20種類以上となり、プロが打ち分けることができる球種とほぼ同じとみていいと思います。頭のゴルフをプレイするためには、この球種の打ち分けが前提ですがこれは練習で克服するしかないので、練習してください。

これだけの球筋を持つことができれば、ゴルフはとってもおもしろくなります。あんな鉄の棒振り回して何がおもしろいんだ!?という食わず嫌いなオヤジが時々いますが、コイツらは単に外見だけを見て判断しているに過ぎないのです。コースを攻略するというメンタルな面のすばらしさに気がついていないかわいそうな人々なのです。

そしてこの攻略の楽しさを味わうことこそゴルフゲームの醍醐味なのではないでしょうか。

この醍醐味はマッチプレイになると如実に現われることになります。どういうことかというと、マネがなくなるワケです。球種が少ない場合、最初にプレイした人がナイスショットを打つと、次の人も同じコース、同じクラブ、同じ力加減となってしまいます。ところが、プロと同じほどの球を打ち分けられれば、プレイヤーの性格や技術によって攻略法が変わってくるので奥の深いプレイが可能となるのです。

名脇役たち

では、この知的戦略ゲームの快感を増幅させてくれる脇役たちの活躍を見てみましょう。といっても「マリオオープンゴルフ」というゲームでは主役たちばかりですが。

まずビューポイントです。ショット時はマリオを後ろのカメラアングルからとらえた３Dで、ショット後ボールが放物線を描くまで３Dシーンが続き、ボールが落ち始めるころからトップビューの２Ｄ画面に切り替わって飛距離と落下場所が一目瞭然となります。まさに３Dゴルフと２Ｄゴルフの長所を兼ね備えたゲームに仕上がっています。

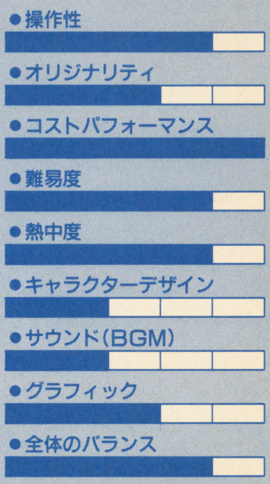
そしてショットのすばらしさ。そのショットを一言で表現するなら、「トム・ワトソンの切れ味」です。チャー・シュー・メ～ンのリズム、そこから打ち出されるボールの球道とスピードの小気味よさ。すべてがゴルフの快感をゲームで味わえるように作られているといっても過言ではないでしょう。

知的戦略効果を醸成させる脇役たちもりっぱです。

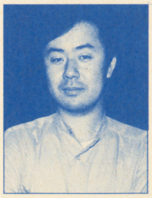
センス以前のファッション

いいことずくめのこのゲームにもいくつか難点があります。まずイラっとするのがクラブ選択終了後からショット画面に切り替わるまでの間。イライラまではしないが結構気になります。もうひとつ、どうしても許せないのがマリオのファッション。いくらツナギが定番だといっても、これでプレイさせてくれるゴルフ場はまずないでしょう。TPOを考えた服を着せて欲しかったと思った次第です。

評価表



本文中では書けなかったんだけれど、このゲームの特徴にズームアップ画面の多用があげられる。パターやチップインなどでのカップ周辺のグラフィックはズームアップ、あの「ジャンボ尾崎のホールインワン」に採用されていたズームアップ機能に磨きがかかったって感じでこれはもう迫力満点、興奮ものなのだ。このズームアップ画面バンカーでも見ることができるのだ。キャラデザインの点が低いのはファッションデザインの悪さです。　（投入時間／４時間）



藤森英明

お久しぶりですＲＹＯⅡです。くそ暑かった日もあった夏も終わり私の秋がほらここに。で、秋といえば!?そうゴルフです。というわけで、マリオオープンで戦略を勉強したらさっそく実践です。というわけで、この秋のゴルフツアーの参加者を募集いたします。年齢性別は問いませんが、できれば大学生なかでも女子大生歓迎です。参加者が多けりゃコンペだってアリ。詳しくは編集部根本氏まで。

Ⓒ1991 Nintendo

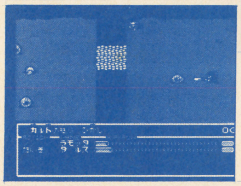
ラディア戦記

文・いしあい和世

■テクモ■11月15日発売
■¥6900(税抜き)

アニメーションの王様、テクモがこの秋お贈りする『ラディア戦記』はアクティブRPG。皆様の期待に答えるべく、今までにないアニメーション効果が盛りだくさん！　通常のフィールドを見おろすカメラアングルのほかに、塔を見上げたり、遠景を見渡したり。画面を上下に切って映し出されるキャラクターのアップなど、迫力の画面構成。こういった〝シネマディスプレー〟の技は脱帽もの。早解きじゃなくて、映画を観るつもりでユッタリと楽しんでほしいと思います！

●容量：3M
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：あり
●プレイ方法：1P専用



↑なぜか、お怒りのガディス。オープニングデモの1シーン。
←これがいわゆるコマンド入力式リアルタイム戦闘ってやつ。記憶を無くした主人公の立てた作戦に従って戦闘が始まります

ファミコンを見なおす

スーパーファミコンは発売されてから現在までに、どれだけの人が買ったのか？　なーんて、私は数字的なことはわかんない。だけど、スーパーファミコンを一度でもプレイしてみた人は、伸びたり縮んだり回ったり、のゴージャスな機能に酔いしれたはずだわ。かくいう私もそのひとり。もう、毎日のように〝スーファミ〟のゲームを取っ換え引っ換え遊んでいるもの。

ところが先日、私んチのゲームルームを整理してたら、なにやら見覚えのあるものが出てきたの。

「こ、これはファミコン様！」

そう。私ってば当たり前だけどファミコンも持ってたのよね。つい、このあいだまではあんなにお世話になってたのに、いまじゃすっかりホコリをかぶって…。しくしく。

そりゃあスーファミのほうが見た目も派手だし、ソフトも話題性のあるものがたくさん出る。けど、ファミコンだってホントはまだまだ遊べるゲームがあるのよね。もちろん新作だって続々出てるし。

そんな私の目の前に「さあ、ファミコン復活のときはいまです！」と言わんばかりに登場したのが、この『ラディア戦記』なのよ。

ファミコンRPG正統派

期待に（いしあい自慢の）胸をふくらませつつ、電源オン。「今日はお腹の具合が悪いから、主人公の名前は〝オナカ〟でいいや」なんつってイイ加減！　ところが、ゲームを進めるうちにファミコン全盛期、RPGにはまっていた頃を思い出した。懐かしいんだ。グラフィックにしてもサウンドにしても〝古き良き時代〟って感じなのよ。RPGのトラディッショナルとでもいいましょうか。

ストーリーは多くのRPGがそうであるような、「平和な世界」を取り戻すために戦う物語。でも何だか時間の圧迫を感じさせないのよね。多分こういった気分になるのは画面が押付けがましくないからなんだろうと思うわけです「ほらほらこのキャラすごいでしょ2パレットも色を使ったんだぜ！」「サウンドだって8音めいっぱい使ったんだぜ！」っていうのがない。ファミコンの限界に挑戦しました！　みたいな押付けがましさがない。ファミコンユーザーたちが、のうがきたれずに純粋にRPGを楽しんでいた頃のゲームのような気がして、なんだかとても嬉しい気持ちになった。

RPGといえば〝経験値〟。『ラディア戦記』ではレベルアップのために、戦闘することがない。ゲームを普通に進めていけば、中ボスだって大抵倒すことができるし、フィールドやダンジョンの中も比較的簡単な構成になっている。だからあんまり苦労しない。なんて書くと、全然おもしろくもなんともないゲームのようなんだけど、戦闘がね、アクションゲームなのよ。フィールド移動中、敵と遭遇するとコマンドセレクト画面が表示されて「さくせんをたてよう！」のメッセージ。この時、「どーしましょう、どーしましょう」なんてオロオロしてるとバシバシ殴られちゃったりする。パーティメンバーにできるだけ適確な命令や指示を早急に出して戦闘に挑む。自分で剣を出してウロウロ動きまわるモンスターをバシバシ切り倒していく。仲間も与えられた命令通りの攻撃でモンスターを倒していく。どうにもこうにも戦闘するのがかったるいって時は仲間と一緒に死んだふりをすれば、モンスターから逃げきれるし。

正統派の余裕

アクションとRPGの要素が入ってるタイプのゲーム。新しいってほど新しくもないんだけど、トラディッショナルなイメージが強いだけに安心して遊べるんだよね。

ゲームといえば速解き。となってしまった昨今。難しい謎解きや、迷路と化してしまったダンジョン、自分のレベル以上の激強モンスターに出会う事のない『ラディア戦記』は秋の夜長にピッタリのゲームなんじゃないかしら。なんて思ってしまうのよね。ドキドキハラハラしながらプレイするより、何も考えずにプレイできて、戦闘の時だけ気合い入れて「死んじゃうよー！」って叫んじゃうようなアクションタイプのRPG。テクモお得意のアニメーション演出もバッチリよ。今年の秋はこれよ！　スゴイ事を追及していくのも立派だけど、時には〝始まり〟に戻ってみると、見落としていた事が発見できたりする。『ラディア戦記』はそういうゲーム。純粋に淡々とゲームで遊びたい時、『ラディア戦記』はあなたの期待を裏切らないはずよ。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

評価が甘い！　ってお叱りを受けてしまいそうな評価になってしまいましたが、ほんとにそう思ったんだもの。ファミコンもやるじゃん。っていう見方ではなくて、〝なんでもかんでも凝ればいいってもんじゃない。凝らなくてもイイモノはイイじ〟というテクモさんの心意気が伝わってきてしまったので、こういった評価になってしまったのよ。中華料理のあとのシャーベットがおいしいように、凝り凝りのくどいゲームの後は、『ラディア戦記』がおいしいよ。

（投入時間／12時間）

いしあい和世
最近アメリカンハードコアに凝っているというしあい。少し前までは「UKポジが最高！」なんて言ってたくせに変わり身の早い奴だ。音楽の趣味が変わった途端、服の趣味までガラリと変わり、周りの人達を呆れさせている。「ニューキーパイクス最高！」と、ライブハウスに急ぐ彼女は24歳。それでいいのか、いしあい！　見合いはどうなった？

©TECMO., LTD. 1991

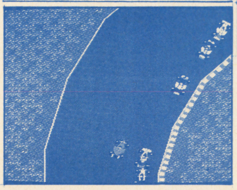
ワールドサーキット

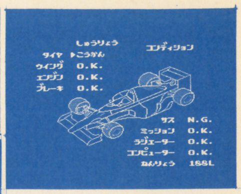
文・依田智雄

■ナムコ■10月18日発売
■¥5800（税抜き）

今年7月に新作も発売されたナムコの名作ゲーム「ファミリーサーキット」の移植PCエンジン移植版の「ワールドサーキット」である。「ファミリーサーキット'91」において賛否両論だった細かなセッティングも、各8段階とコンパクトにまとめられ、対照もレーシングマニアから一般のゲーム好きまで幅広い層で楽しめるような仕上がりとなっている。コースは全14コースと決して多くはないが、よりリアルなコースを目指した作りとなっている。

●容量：2M
●ジャンル：レース
●ROM完成度：100%
●コンティニュー：パスワード
●プレイ方法：1P専用





←↑コンディション表示画面とメインとなるレース画面。基本的には「ファミリーサーキット」と変わらないが、エンジン版となってグラフィックが多少シャープになった

よだちん6月の悪夢の巻

ああ悪夢が蘇ってくる。忘れもしない今年6月に行われた雑誌社対抗ナムコットゲーム大会。僕は、HIPPON SUPER！期待の新人として（本人はそう思っている。）「ファミリーサーキット'91」に出場。見事に…びりから2番目の成績に終わった。「いやー前日は原稿書いてて、徹夜なんすよ。」などと言い訳しても、周囲の冷たい眼差し。いやーファミリーサーキット'91って難しいでしょ？という考えに「いやーそこが面白いんでしょ。」というのは鈴木みそ氏。うーん。でもやっぱりあれは、一般人向けじゃないよな。ただ単に僕が下手な訳じゃないですよね。（誰かなにか言ってくれえー）

よだちん再び走るの巻

そして、9月。「よだあPCエンジンのレビューやんない？」という内田の甘い誘いに心を奪われ、引き受けてみると、なんと「ファミリーサーキット」のPC移植版「ワールドサーキット」ではないか。

僕はPCエンジンで出るんだからきっとセッティングのパラメーターも各100段階ぐらいに細かくなってるんじゃないかと思っていたが（思ってない、思ってない）これが以外にも各8段階とコンパクトになっているのに驚いた。それもそのはず、PCの「ワールドサーキット」はあくまでも「ファミリーサーキット'91」ではなく、元祖「ファミリーサーキット」をベースとした移植らしい。納得。さすがに「ファミリーサーキット'91」まで各パラメータが細分されていると、まず走るまでに時間が取られてしまい本当の面白さが分かるまでに、飽きてしまう恐れがあるからだろうか。ゲーム自体はなんら「ファミリーサーキット」と変化はないが、細かい点、例えばセレクトボタン＋Iボタンでバック走行ができるなど「ファミリーサーキット'91」からの流れも受け継いでいる。というよりは「ファミリーサーキット」のコンセプトに「ファミリーサーキット'91」のシステムを簡略化したものをうまく融合させた感じかな。ちなみにモードはマシンの各パーツのパラメータを決定する「セッティング」、セッティングしたマシンを試走させる「フリープラクティス」、自分の作り上げたマシンで、100分の1秒の世界に挑戦する「タイムアタック」、コンピュータのマシンと競い合う「スプリントレース」、「耐久レース」の5つが用意されている。

そして気になるセッティングは、エンジン重量、エンジンチューン、エンジンの最高回転数制限のリミット、ハンドル、ブレーキ、エンブレ、タイヤの8種類。

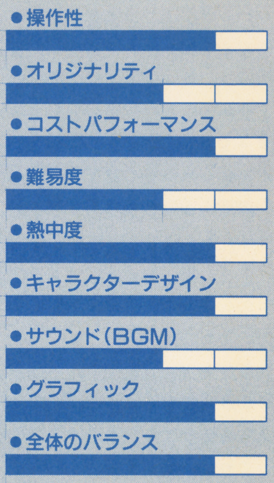
でもって「ワールドサーキット」をプレイしてみる。まずはじめに感じたのが「ファミリーサーキット'91」に比べて、走りやすい。なぜそう感じたかというと、「ファミリーサーキット'91」の場合タイヤを少々固めにセッティングして、ある程度スピードがでているときにハンドルを切ると、すぐにスピンしてしまい、なかなか気持ち良く走らせてくれなかった。「ワールドサーキット」でもスピンはするのだが、「ファミリーサーキット'91」ほど厳しくなく、僕でも気持ち良く走ることができたからだ。

よだちんクラッシュの巻

「ふむふむ思ったよりも、結構簡単じゃん」なーんてタカをくくってプレイしていると〝ガン〟と一発障害物にぶつかってしまった。なにごともなかったかのように、コースに戻り再スタート。しかしスピードがさっきほど伸びない。電光掲示板には〝WING〟がイカれたとのサイン。ピットへ入ってコンディションを見ると、あっちこっちがイカれている。それほど荒い運転をしたつもりはないのだが、ナムコの人によると、「ファミリーサーキット」の時は、最高速重視のセッティングでも操作に慣れてしまえば特に支障なく走れたが、実際、高速時を重視したセッティングはマシンのもろさが前面にでてくるワケで、「ワールドサーキット」では、その辺りをしっかりとシミュレートしてあり、「ファミリーサーキット」よりも〝メカニック〟としての仕事が重要視されるそうだ。

よだちん語るの巻

「ワールドサーキット」は〝元祖〟と〝91〟のちょうど中間に位置するゲームだ。セッティングの細かさも走り易さも、そして5800円という値段も。レースマニアでない、一般のPCユーザーにとっては、とても手頃にまとまっているお買得品と言えそうだ。今月はもうF1の月。レースゲームに食指を伸ばしているエンジンユーザーにはオススメの一本。



操作性はシリーズ通してみても結構いい。スピンもすぐにはしなくなったしね。オリジナリティは3。良くも悪くも「ファミリーサーキット」だからね。コストパフォーマンスは、4。元祖「ファミリーサーキット」は¥3900、「ファミリーサーキット'91」が¥7800だったことを考えると、その間の¥5800という価格設定は無理がなくてよろしい。全体のバランスは、それほど走り込んでいないので一応4をつけておく。こんな感じでしゅね。（投入時間／1時間）

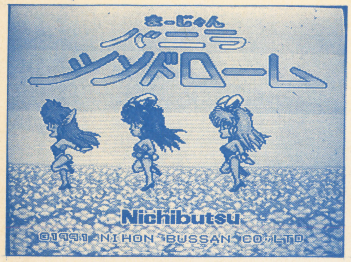
依田智雄

暑い夏も終わって、もう秋だね。秋といえば、しょくよ…読書だね。いやー最近よく小説を読む。フィリップ・K・ディックの小説は面白い。やっぱり若者は活字をたくさん読まなきゃだめだね。とかいって小説を本格的に読み始めたのはここ1ヵ月ぐらいだったりして。「よだくん、君はまだ読み方がなってないよ。」分かった。元宮君きみの勝ちだ。

©1987, 1991 GAME STUDIO INC. NAMCO LTD.

バニラシンドローム

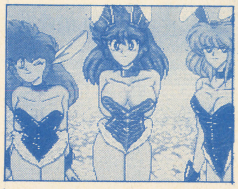
文・内田　聡

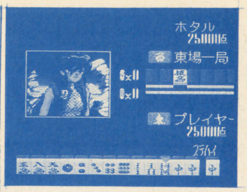


■日本物産■10月25日発売
■￥6900（税抜き）

業務用分野での脱衣麻雀の雄・日本物産がPC版として世に送る、美少女麻雀。アーケード版では露出していた部分に若干の手が加えられ、お子様でもプレイ可能なグラフィックに変更されている。モードは、アドベンチャー、トーナメント、フリー対戦の3つが用意されており、メインとなっているのは、麻雀の勝負に勝っていくことでストーリーを進めていくアドベンチャーモード。土俵ギリギリで踏んばる露出度を掲げて家庭用ゲームの限界に挑戦か？

- ●メディア：CD-ROM
- ●ジャンル：テーブルゲーム
- ●ROM完成度：100％
- ●バックアップ：あり
- ●プレイ方法：1P専用





↑←メインとなるモードはアドベンチャーモード。対局に勝っていくことでゲームを進めていくのだ。もちろん、普通に麻雀だけを楽しむフリー対戦モードも用意されている

“発明”脱衣麻雀

“麻雀に勝つと女の子が服を脱ぐ”

この発想はまさにコロンブスの卵だ。コンピュータ相手に、ただ麻雀をしていたのでは、人は確実に飽きる。そこで、何らかの付加価値を付けなければならない。女の子の脱衣はその付加価値なのだけど、男を本気にさせるのに、これ以上確実な付加価値もないもんだ。場所が変わろうが時代が変わろうが、このテの興味だけは尽きないもんな。恐らく21世紀のゲームセンターにも脱衣麻雀は残っているだろう。となると、アイデアというよりは、もう“発明”の領域だな。特許でも認められてりゃ発案者は一生、左うちわモノだったただろうなあ。

COMのおつむは偏差値50

この「バニラシンドローム」はアーケードの脱衣麻雀からの移植だ。

でも、登場する美少女たちは麻雀に勝っても脱いではくれない。なにせPCエンジンは一応、“家庭用ゲーム”なワケだから。両親の目を盗んで夜中にこっそり音を小さくしてやらなきゃいけないようなゲームではマズいのだ。建て前として。

モードはアドベンチャー、トーナメント、フリー対戦の3つが用意されている。アドベンチャーモードはエンディングまでの道のりが結構長いので、腰を据えてプレイするのに合っているし、トーナメントやフリー対戦は軽く時間をツブすのに最適、といった手軽なモードだ。マッ、いずれにしろ、脱ぎはしないがキワどいコスチュームの女の子たちが登場するのだけど。

コンピュータの打ちっぷりはどうかというと、まあそこそこ。コンピュータ特有の乱暴なあがりがないわけじゃないけど、充分に人間の忍耐の許容範囲内だ。腰を落ち着けて打つことができる。2人麻雀ということを考えれば、クセのない思考パターンを持っているし、うまくまとまっていると思う。それに、打牌が早いのも良い。プレイヤー側の操作性も良く、小気味良くゲームが進む。牌を捨てた時の“パシッ”という音声が妙に歯切れ良く、プレイしていて気分がよい操作感が実現されているのはさすがこの分野の老舗・ニチブツだな、という印象だ。

が、このソフトが純粋に麻雀のリアルさを追求したものでないことは言わずと知れている。へへ…

ニチブツの真意やいかに

んで、グラフィックの出来とエッチ度の問題だ。

登場する美少女キャラの総数23人。これはなかなか壮観である。人魚、雪女、くの一、海賊、妖精、魔女に猫娘などなど。よくもまあ、これだけのバリエーションを持たせたものだと感心するし、また、そのコスチュームもスゴイ。フリー対戦のメニュー画面でズラッと並んだところを見てみると、ほとんど魑魅魍魎（ちみもうりょう）の世界である。尋常ではない。劣情をもよおす前に、思わず笑ってしまう。それがいいことなのかどうか、今一つ判断つきかねる。が、男所帯の編集部の中でプレイしていると、やたらギャラリーが集まってきて、わけの分からない嬌声が飛び交い、盛り上っていた。マッ、楽しいことはいいことだ。

Hの度合については複雑なものがある。というのも、このPC版は、アーケードから移植するにあたって若干服の部分を付け足すなどして、露出を押さえたバージョンとなっている。にもかかわらず、編集部のS山などは女の子が出現するたびに野性の雄叫びをあげて動物のように暴れ出していたし、いつも冷静で温和なライターのT塚氏までもが怒声を上げげながらエンディングまでプレイし続けていた。

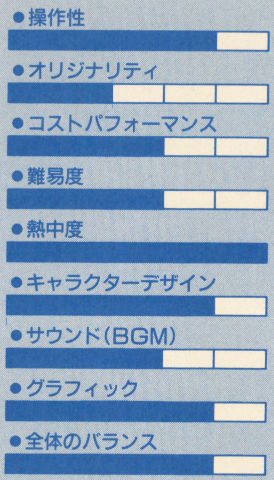
僕が目にしたそれらの事実から考察すると、以下のような結論が導き出せる。つまり、

『人は欲しいモノをポンと差し出されるよりは、手の届くか届かないかの微妙な接点を提示される方が、想像力を刺激される➡アーケード版よりパワーダウンしたはずのPC版は、おっぱいを隠すことで、逆にテンションの高いソフトに仕上った➡お買い得である（かもしれない）』

ということだ。

僕自身はエッチなこととか全然興味ないし、脱衣麻雀なんてやったことも見たこともないけど、このソフトに対する周りの人たちの反応を見てみると、9月から施行された脱衣麻雀に対する検閲も、あるいは、こんな本末転倒をおこしてしまうかもしれない、と思ったりする今日この頃。まったくPTAのおばちゃんたちって、バカだねえ。

評価表



操作性は極めて良好。ただ、鳴きを入れた時にもキチッと効果音を出して欲しかった。アイデア自体のオリジナリティはないが、キャラクターデザインの気合いは買おう。熱中度は性別によって変わる（はず）。これは男の子の場合。コンピュータの打ち筋が多少粗雑だが、それは2人麻雀の限界というものだ。リアルな打ち筋を求める人は他のソフトを探しましょう。家庭でこのテのソフトをやるというのは思った以上に新鮮だろう、というところで全体のバランスはこの点数。（投入時間／6時間）

内田　聡

この9月からＪＡＭＭＡの健全娯楽推進委員会が脱衣麻雀の検閲を始めた。少年漫画の性表現規制といい、「ジャングル大帝」の人種差別表現問題といい、物事の枝葉末節を突ついて大騒ぎする人達が最近多いみたい。どうでもいいけど、他にやることないのかね。世の中考えなきゃならない問題は他にもあると思うんだけどね（とエラぶるワタシ）。

©1991 Nihon Bussan CO., Ltd.

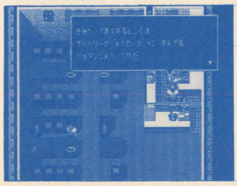
レンタヒーロー

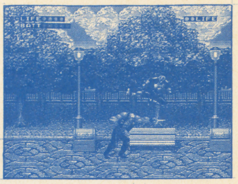
文・野安ゆきお

■セガ■９月20日発売
■￥8700（税抜き）

ひょんなことからセカ・エンタープライゼス社（笑）のコンバットアーマーを入手してヒーローになってしまった主人公が、世界の平和を守るために日夜アルバイトをしながら金をため、パワードスーツを強化させて成長していく異色のRPG。ストーリー性は異様に高く、全体がギャグタッチになっている。コンバットアーマーはセカ・エンタープライゼス社からの借り物で、それがタイトルの由来。ときどき挿入される戦闘シーンはサイドビューのアクションだ。

●容量：8M
●ジャンル：アクションアドベンチャー
●ROM完成度：100％
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





↑戦闘はアクションになっている。パンチ、キックで敵を倒せ
←なぜヒーローが出前持ちなどをしなければならないのか、などと疑問を持ってはいけない。すべては運命なのだから…？

カールルイスの心の中は？

第３回世界陸上大会、100メートル走決勝直前。カールルイスがスタートラインに立っています。彼はなぜ、そこに立っていたのでしょう？　それは彼の心の中に目的と目標があったからです。

——ベストを尽くして、100メートルをより速く駆け抜ける。これが、彼の唯一の目的です。もし、自分のミスにより、この目的が達成できなかったら、彼等はレースの結果を悔やみ、自分を責めたことでしょう。

彼は目的だけでなく、目標も持っていました。それは９秒90の世界記録突破だったかもしれませんし、バレルを破っての金メダルだったかもしれません。しかし、もし全力を尽くした結果として、金メダルを逃がし、世界記録も破れなくても、彼の心は満足感に満たされたはずです。

達成できないと悔やまれるのが目的。達成できなくても満足できるのが目標。人間の行動の動機は、この２つのいずれかに集約されます。これを心の中に上手に配置することが、人間の向上心を目覚めさせるかの最大のポイントなのです。

ゲームにおける目的と目標

テレビゲームに目を向けてみます。ここでは、目的や目標がどのように設定されているのでしょう。

インベーダーゲームに100円玉を投入する動機は、「迫り来るインベーダーを撃破せよ」という目的が設定されているからではなく、各自が「何万点を突破しよう」「今日こそ４面をクリアしてやる」という目標を持っていたからです。

『ウイザードリィ』では、ワードナを倒すという目的はすぐに消失し、その後に芽生える「とことんレベルを上げてみよう」「アイテムを全部そろえてやるぜ」などの目標に邁進(まいしん)することが楽しいのです。

このように、本来ゲームというものは、目的達成のためではなく、目標に向かってがんばることが魅力でした。だから、もし途中でゲームを終えても、「あー楽しかった」と心から満足できるのです。

ところが、RPGにストーリーが盛り込まれるようになると、目標と目的の立場が逆転します。「どこそこにいる○○を倒してくれ」というように、プレイヤーには常に目的が設定され、それを突破できずにゲームを終えると、「つまんねーぞ！」と感じるようになりました。

その反動でか、『シムシティー』のような「50万人都市を作ってみそ」という目標以外は何の設定もないゲームがひとつの流行になっています。しかし、ゲーム全体を見るかぎり、依然として目的ばかりが目立つゲームが多いのが現状です。

このままじゃダメだ。この状況に一石を投じるゲームが出ないものだろうか。そんな願いが通じたのか、一石を投じたゲームが登場しました。

パロディとはかくあるべき

はい、ここまで読んでくれた人、ありがとう。ここからが本題です。

『レンタヒーロー』は、一応RPGです。コンバットアーマーを強化していき、正義のために戦うというのが全体のストーリーです。

主人公の少年は、わけもわからず正義の味方になります。ヒーローになれ、という崇高な目的が与えられます。でも、そのために、わけのわからない目的が次々に設定されます。そして、それらを突破しないとゲームが進展しないのです。

主人公のする仕事は、たとえば恋の橋渡しやレストランの出前、迷子の犬探しなどです。それらの仕事で金をため、パワードスーツを改良してパワーアップしていくのです。

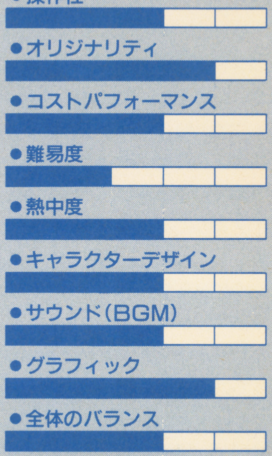
なーんだ、ただのギャグゲームか、と思ったかもしれませんが、はたしてそうでしょうか。だって〝剣と魔法の世界で突然平和を守る宿命に立たされた少年が世界の平和のために黒こしょうを取りに行かなければならないこと〟と、このゲームで与えられる任務との間に、いったいどんな差があると言うんですか？

つまり、このゲームは、ゲームの流れと関係ない目的が次々に設定される最近ありがちなRPGの、その不条理さかげんをパロって、痛烈な風刺を浴びせているのです。このセンス、見事です。

でも、RPGで次々に設定される目的を突破していくことに疑問を覚えず、素直な心でゲームに接している人は、このゲーム、楽しめないでしょう。素直に楽しむには、ちょいとアクションの操作性が悪いです。

考え方がひねくれていて、最近のRPGに疑問を感じている人。そんな人ならピッタリです。ぜひプレイしましょう。ブラックに笑えます。

評価表



このゲームは踏み絵ですね。現在のＲＰＧの形を肯定している人にとっては、このゲームはただＲＰＧのシステムを借りてギャグを乗っけただけの二流ゲーム。現在のＲＰＧに不満たらたらで、「ＲＰＧなんてのは80年代の遺物だ！」などと過激な持論を持つ私のような人間にとっては、ゲームの裏から皮肉の精神が感じられて、いい評価を下したくなる。で、双方の意見を足して２で割ったら、このような平凡な評価表になったというわけです。（投入時間／５時間）

野安ゆきお

遅ればせながら「ダンス・ウィズ・ウルブス」を観た。感動した。３時間を越す大作映画だが、あまりの感動に時間の流れを忘れてしまい、最後の１時間はずっと涙で目がうるんでいた。「ただ画面がきれいなだけ」とか悪評を述べるヤツもいたけど、この素晴らしい映画に素直に感動できた自分を誇らしく思っている。みんなもぜひ観よう。タタンカ！

Ⓒ1991 SEGA

HOT GAME REVIEW

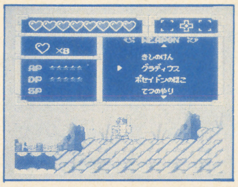
ワンダーボーイV モンスターワールドIII

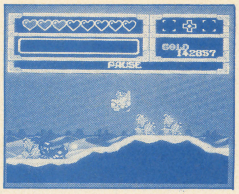
文・本山順一

■セガ■10月25日発売
■￥7000(税抜き)

もうメガドライブファンにはおなじみのアクションRPG。主人公の名前はシオン。平和なハズの国の名前が、どうしてモンスターワールドで、しかも3回も悪者が出て来るのかよくわからないが、そうなのだから仕方がない。画面は基本的に横スクロールで、敵を倒すとゴールドか、HP回復のアイテムが出る。途中で宝箱があることもあり、中には武器や防具、HPの値が増えるアイテムなどがはいっている。移動スピードは、ブーツの種類によって変化する。経験値は無い。

- ●容量：6M
- ●ジャンル：アクション
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：バッテリー
- ●プレイ方法：1P専用





↑美しいグラフィックに見とれていると、いやらしい動きをするモンスターにやられてしまう
←武器や防具の持ち替えは、快適にできる。その他のアイテムは、2つまで同時に装備できる

家庭用ゲームの良さ

家庭で遊べるゲームのいいところというのは、自分の思い通りにプレイできる点にもあると思います。

えっ、あなたはどこでも自由にやっているですって？ 本当ですか。例えばゲームセンターでも、ですか。まず、時間の制限があるでしょう。高校生までは、どうやら夕方くらいには締め出しをくらうようですし、運よくそれを逃れても、12時頃には店自体が閉まってしまうではないですか。トイレに行きたくなったらどうします。あなたはゲームの途中で席を立つことができますか？おなかがすいたときも同じです。それに、お金もそうはつづきませんよね。

これらのことを自由、不自由のレベルで考えていない人もいるでしょう。では、プレイ中のことはどうですか。僕はゲーム好きですが、決して上手な方ではありません。それでも、新しいゲームには手を出してみたいという欲望があります。そんなときに困ったギャラリーがいませんか。プレイ中になにか凄い技を出したときに「おおー」とどよめくのは、プレイヤーに対する賞賛でもあり、励みでもあると思うのですが、人が初めてするゲームを横で見ながら、「ケッ」と言ったり、鼻で笑ったりするのは非常に不愉快なものです。あとから隣のゲーム機に座り、その人の荷物がこちらのモニターまではみ出したり、プレイしてもいないのに席に座って話し込んでいたり、それでもあなたは自由に遊んでいると思いますか。

そういった点で、性能云々はともかく、家庭用ゲームの方が思いっきり楽しむことができるのではないでしょうか。

このソフトのあれやこれや

グラフィックは、メガドライブということを考えれば普通に美しい。ただ、その美しさの質がどこに行っても似たようなものであるために、新しい場所に来ても新展開といった印象に乏しい。モンスターを倒してもらうゴールドが大量になると、バカデカイ袋になるのはイイ。それが地面でダラーンと萎びているのは笑えます。

システム面はかなり良いデキだと思います。武器や防具や魔法以外の装備できるアイテムを２つに絞ったことで前半は非常に苦しい闘いになると思いますが、サクサクとステータス画面（というんでしょうか？）での選択が行えます。人、というかいいキャラクターと話すときは方向ボタンの上をいれるのですが、それにちょっとしたコツが必要で、慣れるまでちょっといらつくかもしれません。

お助けキャラが数種類いて、限られたフィールドですが付いてきてくれます。ライフ回復のアイテムを出してくれるもの、ゴールドを出してくれるもの、攻撃の手伝いをしてくれるものなどですが、期待せずにいないよりマシだと思って連れていきましょう。ちなみに、隠しアイテムもあってジャンプをすれば取れる所が、何ヵ所もあります。怪しいと思ったら試してください。

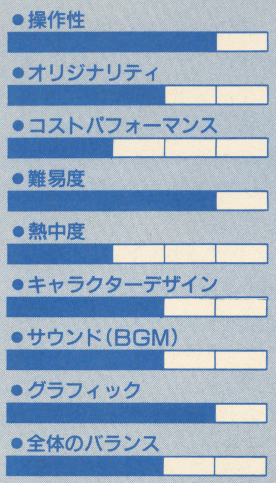
海や城の中など、メイズ的な構造を持った場所があるのですが、同じことを繰り返しやらされているような気がして、面倒くさくなるときもあります。

結論

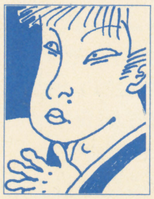
さて、僕は家庭用ゲームのほうが思いっきりプレイできると言いましたが、そのためにはそうさせる魅力をソフトが持っていないと話になりません。そして、このゲームがそういった、プレイヤーを先に引っ張っていく力があるのかどうかという点になると、「ある」と断言する自信は残念ながらありません。その理由を挙げていくと、ボスの必要以上の強さ。２番目の岩をゴロゴロ吐くボス。もういちど倒せるかどうかわかりませんし、そこをクリアするのに相当の時間をかけました。また、最初のボスと闘うときには、グラディウスとてつのやり、２種類の武器が選べるようになっていて、それぞれ一長一短があるのですから（てつのやりを選ぶと攻撃力が上がる代わりに、盾の装備ができずに守備力が下がる）プレイヤーの好みで使い分けるようなバランスが理想ではないでしょうか。ところが実際はたいていの人がてつのやりを選ぶはずです。

こういう点は、僕のいう「思いっきり遊ぶ」という考えからハズれてしまう方向にあるからです。「アドバンスド大戦略」、「ソニック～」、「ベアナックル」などここ最近のセガのソフトは、僕の予想を大幅に上回るデキであったために、期待が大きすぎたのかもしれません。

評価表



操作性に関して異論を唱える人もいるだろうが、ドアの出入りでもたつくほかは、かなりイイと思う。コストパフォーマンスについては、メガドライブのソフトはとてもいいデキのものがもっと安い値段でほかにもあるので、こういうことになった。ディスカウントショップで買えば気にならないだろう。キャラクターデザインは、攻撃を受けたときのモンスターの表情など、いいところもあるのだが、印象が薄い。



本山順一
ようやく、ソニックをクリアしました。スクラップブレインゾーンの３があんなに簡単にクリアできるなんて、知りませんでした。イヤー、感動しました。ベアナックル、ウルフでノーマル、ノーコンティニュークリアにも成功しました。だけど、女の子ではまだクリアできてません。僕には一人プレイでは無理なのだろうか。うーむ。

Ⓒ1991 SEGA Ⓒ1989 WESTONE CO., LTD.

GB

HOT GAME REVIEW

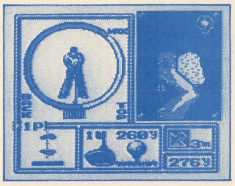
コナミックゴルフ

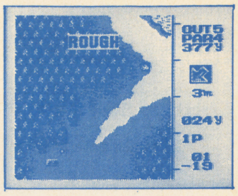
文・石埜三千穂

■コナミ■11月1日発売
■￥3800(税込み)

ゲームボーイで楽しめる、本格派ゴルフゲーム。2コース、全32ホールの中から好きなホールを選んで練習できるプラクティス、コンピュータプレイヤーのライバルたちと争うトーナメント、通信ケーブルを使ったマッチプレイ対戦と、3つのモードが楽しめる。トーナメントは2コースそれぞれに設定されていて、最初のコースで行われるプロテストのトーナメントに合格しないと、2つめのトーナメントには参加できない。当然バックアップ付きで、ゲーム中断も簡単だ。

●容量：1M
●ジャンル：スポーツ
●ROM完成度：100%
●バックアップ：あり
●プレイ方法：2P同時可





↑コースデザインはなかなか通好みであろう。惜しむらくは、傾斜のシミュレートがやや弱い
←ショットのタイミングは、ちょっと粗いけど、難易度が適当なレベル。操作性もまあまあだ

オリジナリティ？ 関係ね～よ

私、ゴルフゲームにはちょっとうるさいです。どれくらいうるさいかと言うと……あ。このパターン、なんか前使ったような気がする。すみませんね。長くやってると、どうしてもレビュー対象に似た傾向のゲームも出てくるものですから。

そう、水準を超えたゴルフゲームってものは、基本的に大差ないんですね。しかも、『オーガスタ』みたいな凝ったシステムのものならともかく、コレ、メディアがゲームボーイですからね。どこかで見たような、というシステムなのも仕方のないところでしょう。

ただ、こういったスポーツものシミュレーションというのは、オリジナリティがないからつまらない、というものでは決してないです。むしろ、安心してプレイできる、信頼できるシステムであることが最重要なのではないでしょうか。そう信じるからこそ、私は、担当のSFCコーナーで、『ガンバリーグ』にも『スーパーテニス』にもかなりの高得点をつけたのです。そういう意味でも、この『コナミックゴルフ』は高く評価したい。

だって、ねえ。ゲームですよ。遊んで楽しいのが第一でしょ。そのへん、大作RPG主流の状況が、妙な勘違いを生んでいるような気がして仕方ないです。確かに文学的なクリエイティビティを求めることのできるゲームもある。だけどそれだけじゃないでしょう。繰り返すけどね、ゲームですよ。いい意味でも、悪い意味でも。ゲーム批評なんて商売やってると、つい、「面白くないが、意欲は買いたい」みたいな表現って使っちゃいますけど、本当はそういうものじゃないんじゃないか。無論、ゲームというメディア全体の未来を考えれば、志は高く持った方がいいに決まってる。だけど、インデペンデントのゲーム制作が不可能な現状では、家庭用ゲームソフトは単なる商品でしかありません。……なんて、たまには（ちっとも〝たま〟じゃね～かな）シニカルな物言いもさせてくださいよ。

GBだけど、マニアも満足！

で、結局ね、このゲームも確かに平凡なんだけど、その面白さ、プロフェッショナルに支えられたきっちりとした作りなんかは、きちんと評価してあげたいなと。そこでこのゲームのおいしいところを説明して行こうかと思うんですが、これはどうしてもマニアックな内容になってしまいますね。『ゴルフゲーム』ってものが好きで、よく知っている人のための評価というか。

しかし今回は、なんだかクヨクヨした文章書いてるなあ。とほほ。

さて、まずはゴルフゲームとしての新要素ですね（空元気）。ゴルフゲーム慣れした人なら、マニュアルなしでも十分にプレイできるシンプルなシステムですから、特筆すべき点に限って取り上げることにします。

第一に、トーナメントのモードで日程を設定できる点が挙げられます。例えば3日なら3日でね、つまり3ラウンドプレイして、総合スコアで優勝が決まるという。私もゲームの逆影響で、最近テレビのゴルフ中継なんか楽しく見ることができるわけですが、1ラウンドこっきりの大会というのはまずない。「1日目が終わってノーマンが2打差でトップ、さて、2日目は？」なんて展開がスリリングで楽しいんです。この楽しさをゲームで再現できなくてどうする、簡単なことだろう？　と常々思っていたので、私はうれしい。大歓迎です。ゲームボーイでも、既にバックアップが当たり前、という状況あっての成果でしょうね。

お次は、立ち位置の傾斜をシミュレートした点。爪先上がりとか下がりとかいう、アレです。これを見逃すと、思わぬスライスボールでOB、なんてこともあるので、結構重要。そのかわり意識してのスライス、フックはボールの打点ではなく、スタンスでしか決められない、という制限もあります。

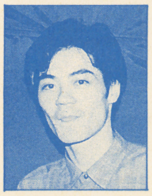
そして何より、コースデザインが優れているように思います。個人的な意見ではありますが。何よりバラエティーに富んでいるし、後半のチャンピオンコースなんか、非常識とも言える難ホールの連続にも関わらず、不思議と腹が立たない。練習すると意外に簡単だったりもするからなんですね。つまりバランスがいい。

難を言うなら、比較的慣れるのが早く（自分を基準にしてます）、それでいてコースが2種類、飽きるのが早いかもしれない。しかし、それこそはゲームボーイというメディアの限界であって、3800円という値段を考えれば割高感はないでしょう。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

ボタンをポンポン押して気軽に進められる操作感はまずまず。オリジナリティ、2でもいいところを3にしたのは、一重（ひとえ）にトーナメントの日数設定が気に入ったからです。人物のグラフィックがちょっとカッチョワリイので、キャラクターデザインは低め。ただし、コースのグラフィックはきれいに描けています。全体に点が低い印象を受けるかも知れませんが、特筆すべき点が少ないからであって、総合的な印象はかなり良。ゴルフゲームの水準は確実にクリアしています。　（投入時間／約6時間）

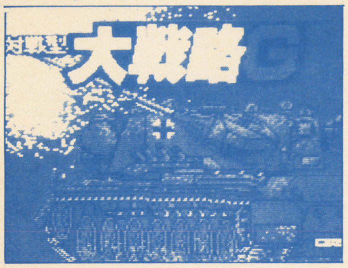


石埜三千穂
私事ではあるが、どうせ私事しか書かない欄だから知ったことではないのだが、近々結婚することになった。自分は結婚しないタイプの人間だと思っていたので、少々意外ではある。他人事のような書き方だが、実際なんだか他人事のようにしか思えないのだから仕方がない。相手とは10年来の付き合い。長すぎた春（笑）ってやつですかね。とほほ。

©1991 KONAMI

対戦型 大戦略G

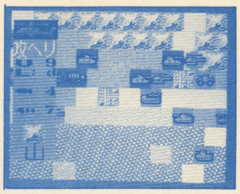
文・猪野清秀

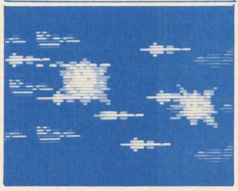


■システムソフト■9月28日発売
■¥4800(税抜き)

シミュレーションゲームの定番『大戦略』がついにゲームギアにも登場。戦車や戦闘機を生産して動かし、じゃまな敵を攻撃。都市を占領し自分の領土を広げていき予算を稼ぎ、最終的に敵の首都を占領すれば勝ち。登場する兵器の名前を、固有名ではなく「戦車」「戦闘機」などの種類名にしたことや、ルールを簡単にしたことなどに、初心者向けの配慮があちこちにうかがえる。システムソフト社初の、本格的なゲーム専用機への参入作品ということも注目に値する。

●容量:2M+SRAM
●ジャンル:SLG
●ROM完成度:100%
●バックアップ:バッテリー
●プレイ方法:2P対戦可





↑命令を入力し終えた兵器はバックの色が灰色になる。細かい気配りに注目したい
←戦闘画面もちゃんと『大戦略』している。ゲームギアでも、やればここまでできるのだ

ゲームギアも仲間入り

パソコン界ではシミュレーションゲームの代名詞にもなっている『大戦略』シリーズだが、ついにゲームギアのユーザーも『大戦略』の御利益を得ることができるようになった。ありがたやありがたや。

『大戦略』シリーズには興味があるけど全然内容を知らない人のために、『大戦略G』とはどんなゲームなのかを簡単にまとめてみよう。

プレイは2ヵ国の対戦型。先手の「ブルー国」と後手の「レッド国」が交互に命令を入れ、作戦を行ってゲームを進めていく。野球の先攻、後攻のようなものだ。

相手に勝つためには、自分の首都を守りつつ、相手の首都を占領しなければならない。そのためにプレイヤーは自分の順番の時にいろいろなことを行う。

自分の順番になったら、13種類の兵器の中から軍事費の範囲内で好きなものを選んで32×32に区分けされたマップ上に置く。これを生産という。兵器の買物というところだね。マップに一度置かれた兵器は、移動力の範囲内で好きなように動かすことができる。

占領ができるのは、歩兵戦闘車と輸送ヘリだけ。この2種類の兵器で都市や空港、そして敵の首都を占領することで、ゲームに勝利するわけだ。

都市をたくさん持っていると軍事費が増える。ぜいたくな「買物」ができることになる。また、空港や都市は傷ついた兵器たちを回復させる病院のような役割も果たすので、当然のことながら相手も占領しようとやってくる。それに、「首都を占領させて下さい」といわれて「はい、どうぞ」と敵の兵器を通させるほど、相手もあまくない。そんなことをしたら負けてしまうからだ。

自分と相手の利害がぶつかり合ったところで、兵器がプレイヤーの代理となって戦闘をするわけだ。

将棋をちょっと複雑にした陣取りゲームのようなものだと考えれば、どんなものかはすぐに分かるだろう。『大戦略G』とはこういうゲームだ。

簡略化=初心者向け…？

パソコン版の『大戦略』シリーズと較べると、『大戦略G』はもちろんいろいろなところが簡略化されている。しかし、簡略化されたからといって、『大戦略G』が「『大戦略』のようなもの」のゲームになってしまったわけではない。『大戦略』のゼイ肉をゲームギア用にきれいに取った感じで、基本中の基本はすべて抑えられている。それでいて、ルールも簡単になっているから、初めての人にも気軽にプレイすることができるようになっている。

ユニットの名前を例にあげてみよう。『大戦略G』では兵器の名前は固有名をいっさい使っていない。「戦車」「戦闘機」「攻撃ヘリ」など、種類別の名前だけだ。「レオパルド2」と言われて、これが戦車の名前だということが分かる人はそう多くはないだろう。だけど、「戦車」という名前なら、それがどんなもので、どう使われるかくらいは普通の人でも分かるはずだ。

固有名を使わず、種類名で兵器を区別したことで、登場する兵器の役割を明らかにし、ゲームの内容をすっきりさせている。名前にこだわらないことで、その兵器の性能だけに注目して作戦を考えることができるからだ。

また、燃料を考えなくてもいいようにしたり(兵器が燃料切れを起こすことはない)、移動した後でも間接攻撃ができるようにしたりなど、初心者には少し難しいと思われるようなところはすべて手を加えて簡単にしている。

システムソフトの今後に期待

ゲームギア用の特徴を活かした、2台つなげての対戦プレイでは、なんとプレイヤーの作戦入力時間に制限がついている。制限時間をすぎると自分の順番が強制的に終了してしまうのだ。将棋の対戦での持ち時間のようなものだ。プレイヤーによって制限時間は変えられるから、初心者と上級者でプレイするときのハンデを補わせることもできる。

結論として、『大戦略G』は『大戦略』シリーズのエッセンスを凝縮したすばらしいゲームに仕上がっている。コンピュータの強さもかなり強い方だろう。だから初心者はもちろんのこと、上級者でも気軽に遊ぶことができるグッドな作品としておすすめすることができる。

今後システムソフトから発売されるソフトには要チェック、ということろだ。同社には、このレベルを保ったままどんどん新作を出して欲しいものである。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

兵器の名前が固有名でないことを除けば、パソコン版『大戦略』シリーズの元祖である『現代大戦略』と内容はほとんど同じである。むしろ間接攻撃ができることを考えると、『大戦略G』の方が上かもしれない。技術の進歩はまさに秒進分歩であることを実感した。

オリジナリティの「3」は、あくまでも移植という所から。難易度についても難しくはないので「3」。総合的に、間違いなく合格点をあげられる仕上がりだと力説できよう。(投入時間/約12時間)

猪野清秀
今年のはじめからジェネシスソフトの収集を始めている。値段が少々高いが、シミュレーションに逸品が多いのが嬉しい。特に最近エレクトロニックアーツ社の作品が熱いのだ。今は『PGAツアーゴルフ』に夢中。しかし半袖姿のプレイヤーを見るたびに「今年の夏も何もできなかった」と涙することしきり。俺の青春を返せ〜。

ユーザーズアイ

USERS'EYES

HOT GAME REVIEW【番外編】

読者レビュー

ライターばっかに任せてられない。ちょっと一言いわせてもらお。
ゲームに関しちゃ一家言、そんな読者のレビューコーナーです。

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ

●セガ●¥6000(税抜き)●アクション
文・東京都 冬内 聲(18歳)

スピードだけのゲームじゃない。速さへの欲求と死への恐怖をあなたにも……

皆さんが既に御存知の通り、このゲームのウリは〝スピード〟である。ただ勘違いして欲しくないのは、〝スピード〟そのものではない、という事だ。

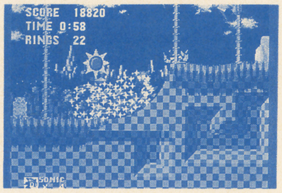
〝スピード〟がきっかけで起こるドラマ。マップの仕掛けのほとんどすべてに為されている、〝スピード〟に対する演出。

〝スピード〟という特徴でゲームの演出が一本化されている。あたりまえのようにも思えるが、ある特徴を一貫して生かした演出のゲームなどめったにない。〝スピード〟に付随するドラマ性こそが、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のウリなのだ。

さて、プレイを始めて少したつと気づくのだが、やけに緊張してしまっている。どうやらその原因は「スピードを出したい」という欲求と「死にたくない」という欲求のせいらしい。この、2つの相反する欲求が、何とも言えないもどかしさを感じさせ、それが緊張につながっていると思われる。また、そういう演出をしてるんだ、これが。

マップはそこら中でスピードが出せるようになっている。が、調子に乗ってスピードを出していると、思わぬ死がソニックを待つ。こう書いてるだけで胃のあたりが締まってきた。ときどき耐えきれなくなって、思いっきりスピードを出してソニックを死なせてしまうのだが、この時の満足感といったらもう……。

「走りたい」と「死にたくない」の微妙なバランス。一種マゾ的な快感を持ち続けた者は、次から次へと様々な演出を目のあたりにする。全く、ザコキャラにまで〝スピード〟に対する演出は行き届いている。ケムシのような形の敵キャラの、見せつけるかのような非常にゆったりした動き。スピードを出したいプレイヤーが、このキャラに目の前を歩かれて、もどかしく思わないはずはない。



➡セガの底力を見せつけた傑作。来年にはゲームギア版も発売される

この『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』は間違いなく良品である。が、ちょっと詰めが甘かった。やはり難易度が……「ややムズい」。それ程難しくはないのだけど、先へ先へと望むプレイヤーにとって、ちょっと苦しい。

本当に惜しい。あとちょっとなんだけどなあ。『ソニック』。あ、でも、これを読んで「買うのやめた」って思った人、それは勘違い。類稀れな素晴らしいシステムと演出を、このゲームは持っているのだから。

私の評価表

グラフィック	Ⓐ
難易度のバランス	Ⓑ
操作性	Ⓐ
オリジナリティ	Ⓐ
システムの完成度	Ⓐ
ゲームとしての演出	Ⓐ

総合点 93

選評 ソニックのウリが〝スピード〟であることを書いたレビューは多かったけれど、その点を深く掘り下げてたのは、冬内さんだけでした。鋭い!

GB パロディウスだ!

●コナミ●¥3800(税込み)●シューティング
文・新潟県グレたでーもん(22歳)

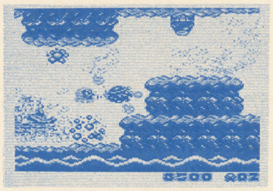
ギャグーの、ためなーら、ニャンコも鳴かすー

今回はレビューに挑戦、と思い立ち、GB版『パロディウスだ!』を選んでみた。しかし、今更パロディウスのシステムがどうだ、移植度がどうだと言ってみたところでおもしろくない。そこで、このゲームの最大のウリ、ギャグにスポットを当てて『パロディウスだ!』を分析してみたい。

シューティングであるパロディウスは言葉によるギャグ、ダジャレ等は使えない。パロディウスのギャグ、それは言うまでもなくグラディウスのパロディーである。それでは何故パロディーはおもしろいのだろう? パロディウスにおけるパロディーとは何だろう?

本来、過激でシリアスなグラディウス、だが、もしそこにいるのがマヌケなタコやペンギンやモアイだったら……そう、このシリアスなゲームとマヌケなキャラクター、両者のギャップがパロディウスの笑いを生み出しているのだ。そりゃそうだ。本来無気質な巨大戦艦がいるはずの所にネコの戦艦がいて、それがこっちの攻撃を受ける度にニャーニャー鳴いてたらあまりのギャップに思わず笑っちゃうよなー。しかもそのマヌケなキャラクターたちが顔に似合わず過激な攻撃を仕掛けてくる。このギャップもすごいなー。この辺の微妙なバランス、これがなかったらパロディウスは成功しないって、絶対!

でもそれだけではない。ひとつひとつのパロディーをどうもって来るか、その構成が素晴らしいのだ。例を挙げる。初めて日本面に突入した時の事、何とか前半のサクラを切り抜けてサア次は何だと思ったら、いきなり目の前の富士山が噴火、ペン太郎はあっけなくやられてしまった。アーッと思った。このゲームがグラディウスのパロディーなのは最初から分かっていた。だからステージの初めに山を見た時あれが噴火すると予想できた筈なのに、富士山のマヌケな顔とサクラのトリッキーな動きによってそれを忘れさせられていたのだ。そこへドーンとグラディウスのパロディー、それも最も迫力ある火山の噴火。見事にやられた。こういう構成のうまさ、演出のうまさもパロディウスのポイントだろう。



➡『グラディウス』のパロディーでありながら、本編に匹敵する完成度

さて、パロディウスをギャグにスポットを当てて分析してみたが、いかがだったろうか? 賛成、反対など感想を聞かせてもらえれば幸いである。

私の評価表

アイディア	Ⓐ
オリジナリティ	Ⓑ
操作性	Ⓐ
熱中度	Ⓑ
コストパフォーマンス	Ⓐ
全体のバランス	Ⓐ

総合点 85

選評 ギャグに視点を絞ったところは、さすが常連投稿人。ただ、この内容は、GB版だけでなく、AC版にも共通していえること。そこがちょっと玉にキズ。

※募集要項…①本文は19文字×50行、②ソフトのウリになるキャッチコピーを19文字×2行、③自分で選んだ6項目についてABCの3段階で評価、④ゲームの総合点を100点満点で。採用者には当社規定の原稿料をお支払い致します。

©SEGA1991 ©KONAMI1991

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII　第33回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

主な登場人物

- ジヴラシア……主人公。L13の忍者。悪・人間族。この物語の“俺”
- ガッシュ………L15の戦士。中立・人間族
- ザザ……………L13の僧侶。悪・人間族
- ディー…………L13の女魔術師。悪・エルフ
- マイノス………L12のロード。善・人間族
- フレイ…………L13の盗賊。中立・ホビット
- ボルフォフ……L13の戦士。中立・ドワーフ
- ハイランス……L13の侍。中立・エルフ。他のパーティを率いる。
- ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- アドリアン……“森の彼方の国”ファールヴァルトの術者
- ルケブレス……迷宮を支配する龍。“平衡の守護者”

前号までのあらすじ

スケイルの外壁登攀に成功し、遂に迷宮第五層の侵入口に到達したジヴラシア一行。だが、折からの落雷が引き起こした落石に襲われ、ジヴラシアは命綱の切れたディーとともに転落。壁面に残したロープを利用して奇跡的に墜落死を免れたものの、ふたりは二百メートルを落下した標高七百メートル地点の垂壁に釘付けとなる。

突如、岩盤を突き破って出現する巨鳥ロック。全身を無数の羽虫に包まれて苦悶するロックをディーの呪文で救ったジヴラシアは、崩れ落ちた垂壁の奥に迷宮第四層への侵入口を発見し、九死に一生を得る。

悪の戒律の冒険者にとっては未踏のフロアである第四層を、ふたりは最上層に通じる階段を求めて彷徨う。不可解な静寂の漂う中、彼らは刺激臭に導かれるように隠された扉を発見し、その向こう側の通路に足を踏み入れる。

出現する漆黒の巨竜。初めて目にする黒竜の手強さを意識しつつも、ジヴラシアは神速の攻撃によってその前肢の指を切り飛ばす。その隙を突いて致命の一撃を加えようと試みるが、黒竜の姿に精神に錯乱を来したディーがコンビネーションを乱して失敗に終わる。ディーの爆炎さえも退けて態勢を立て直した黒竜の前に、ジヴラシアは逃走を余儀なくされたのであった。

一方、第五層侵入口の岩棚に取り残されたメンバーは失意のうちに行動を開始するが、謎の魔導師アドリアンが忽然と姿を消したことに気づく。当惑を隠せぬまま、マイノス、ザザそしてベイキもまた迷宮内部へと侵入していく——。

[第三十九章] 拉致

細長い通路に、僧侶呪文特有の唸りに似た詠唱が響き渡った。

ひとりの声ではなかった。トーンの異なるふたりの男の声が、ほぼ同時に同じ韻律を持つ呪文を唱えたのだ。

その呪文が向けられた空間では、大剣を振りかざした五体の魔物が今にも突進を開始しようとしていた。

肉体のフォルムは人のそれに酷似している。二本の腕と、二本の脚。剣を握り締めた五本の指も人間同様、道具を扱うのに適した形状を有している。

しかし、それらは異相の頭部を持っていた。赤く濁った小さな目と潰れて上を向いた巨大な牙。その獣面から受ける印象は人と呼ぶよりもむしろ直立した豚そのものである。

それは邪悪な進化の筋道を辿った闇の人類——亜人種(デミ・ヒューマノイド)の中でも最も下等な存在とされるオークであった。極めて低い知性しか持ち合わせていないが、性情の残忍さでは悪魔にも劣らぬ忌まわしい種族である。

だが、それらは種族の常態から余りにも外れた体格を有していた。

並のオークが大きくとも人間族の成人の肩までしか達しないのに対し、その五匹の身長はいずれも二メートルを優に越えている。さらにその全身が厚い脂肪の層に幾重にも取り巻かれて醜く膨れ上り、体重にして二百キロは下らない巨漢揃いであった。

常に闘争を好み、食糧を生産する概念を持たないオークは一般に痩せ細っており、優先的に食物を得られる群れの長の一族だけが過食によって肥え太ることが多い。身に着けた安っぽい装飾品から見てこの五匹もそうした貴族階級に違いないと思われたが、それにしても骨格の大きさから尋常ではない。並のオークから見れば巨人とも言える体軀であり、その巨体を支える膂力も通常を遙かに越えるだろうと予想できた。

奇声を張り上げ、贅肉を波打たせたオークたちが走り出した。その濁んだ頭脳に獲物を屠る様を思い描いているのか、一様に豚ですら顔をそむけるようなあさましい喜悦の表情を浮かべている。

しかし次の瞬間、醜悪な笑みをへばりつかせたままに彼らは動きを止めていた。

正確には、止めたのではない。意志とは無関係に、全身が硬直してしまったように動かなくなったのだ。

彼らの自由を奪ったのは僧侶系第二レベルに属する影像(マニフォ)の呪文だった。効果範囲に存在する生物の運動中枢に直接作用し、一時的な麻痺状態に陥らせる金縛りの魔法である。呪文自体に攻撃効果はないが、これにかかった者は身動きはおろか、瞬きひとつできぬまま無防備な姿を攻撃者の前に晒すことになる。

その影像(マニフォ)の呪文がオークたちを二重に包み込んでいた。唱えたのは対峙するふたりの男——マイノスとザザである。

そして詠唱を終えるや否や、マイノスは猛然と魔物との距離を詰め始めていた。すでに聖なる鎧(アーマーオブロード)を着込み、引き抜かれたエクスカリバーは冷たい光を湛えている。金色の髪が激しくなびき、端正な貌にわずかに朱が射す。滑らかに、しかし矢の迅さで疾るその姿はまさに一匹の美獣を思わせた。

「おお」

駆けていたのは一瞬だった。短い雄叫びをあげ、彼は生きた彫像の群れに飛び込んでいた。

その刹那、両手使いで握られたエクスカリバーが頭上で旋回し、その勢いをもって斜めに振り下ろされる。閃光に似た斬撃の線上に一匹のオークの姿があったが、長剣はまるで何もない空間を振り抜いたかのようにその巨体を通過した。刃が肉に吸い込まれ、血しぶきひとつ上げることなく通り過ぎたのだ。

だが、現実にマイノスの剣はオークの肉体を破壊していた。

最初の一振りから流れるように繰り出された斬撃が二匹目の彫像に襲いかかった時、オークの脂ぎった胴に斜めに横切る赤い線が生じた。そこから見る間に血が溢れ出し、続いて上半身と下半身がずるりとずれ始める。ずれは加速的に広がっていき、やがて大量の血液と臓物を床にぶちまけながら巨体は上下別別に倒れた。

凄まじいエクスカリバーの切れ味であった。それなりの厚さを持った刀身があたかも剃刀のようにオークの肉に、筋に、骨に潜り込み、その太い胴体を何の抵抗もなく両断したのである。

しかしそれ以上に驚嘆すべきは、長剣を自在に振るうマイノスの身のこなしであった。一時も留まることなく、流れる水の如くに剣の軌跡が描かれる様はさながら磨き抜かれた舞を思わせる優美さと精妙さを秘めていた。

そもそもエクスカリバーは古代の特殊な鍛造技術により、その長さからは考えられぬほどに軽く、片手でも容易に扱えるように絶妙のバランスが取られている。初めて剣を握った冒険者でさえ、熟練の戦士の太刀筋を再現できる腕前に引き上げてくれる魔法剣なのだ。それをレベル12にも達するロードであるマイノスが手にするとなれば、枯れ枝を振るうように軽々と扱えるのも至極当然な話である。

まして今は両手で剣を操っている。通常なら攻防両面を考えて片腕は必ず盾に充てるものだが、梯子山(スケイル)登攀の妨げとなるために盾を始めとする防具は持参していなかった。怪我の巧妙と言うべきか、お陰で両手を使った剣さばきは常人に視認できないほどの迅さにまで倍加されていた。

だが、マイノスの動作の流麗さはそういったものとは別の次元にあった。言うなれば肉体の発揮できる力だけではなく、それ以上の能力を何らかの方法で引き出されたかのような、人の限界を凌駕した動作なのである。

そしてこれこそが伝説の“ロードの装束(ローズガーブ)”——ロードにのみ着用を許された聖なる鎧(アーマーオブロード)の力の一部であった。身に纏った者の能力を増幅し、生身では関節を傷めてしまうような動きすらも可能とする肉体の保護機能——それがマイノスに人ならぬ精密な身のこなしを与えていたのだった。

三匹目の頭蓋を断ち割った時、残るオークの後方から無数の細かな振動音がマイノスの耳に伝わってきた。それと同時に背後から、やや上ずった若い女の声が届く。

「マイノス、退(ひ)いて下さい！」

ザザのすぐ後ろで、ベイキが目を閉じて念を凝らしながら叫んでいた。その眼前には両手で握られたハースニールが垂直に構えられている。

マイノスは振り返りもせず、前方の通路を睨みながら後ろ向きに退いた。突進時とさほど変わらぬ迅さで、まるで背後が見えているかのように的確に自ら屠ったオークの屍を避けていく。

振動音は急速に強まり、硬直したオークの背後の暗がりから蠢く霧状の物体が沸き上がった。

それは凄まじい数の羽虫の群れ(ノーラーアムスワーム)であった。数千の羽音が唸りをあげ、確かな攻撃の意志を持ってマイノスたちに迫ってくる。どれだけ腕の立つ剣士であっても、このような大群が相手では対処の仕様がない。

ベイキが目を開けた。闇色の瞳が充分に後退したマイノスと、オークを越えて接近する羽虫の群れを捉える。

ハースニールの柄に嵌め込まれたダイヤモンドが冷たく光り、ブン、と短い音を立てて刀身が震えた。ベイキが震わせたのではなく、聖剣自体が身震いするように振動したのである。

その刀身から突風が生まれ、ザザとマイノスの傍らを一瞬に追い抜いていく。それが羽虫の群れに到達した瞬間、周囲の空間に異変が生じた。

大気が激しく渦を巻いていた。攪拌された空気の中で無数の羽虫はなす術もなく翻弄され、ずたずたに引き裂かれていく。

僧侶系第六レベルの呪文・空刃(ロルト)であった。空気を超高速でかき回して真空の刃を造り出し、その空間に存在する対象物に無数の傷を刻みつけるかまいたちの呪文である。僧侶系には珍しい強力な中規模攻撃呪文だが、属するレベルが快癒(マディ)と重複するため滅多に使用されることはない。

しかしこの空刃(ロルト)はハースニールのダイヤモンドに封じ込められたものであった。永遠の硬度を持つ宝石は決して破損することなく、秘められた魔力をそれこそ無尽蔵に使うことができるのである。

ベイキが呼び起こした空刃(ロルト)の効果が治まった時には、羽虫の群れは一匹残らず絶命していた。

その間に残る二匹のオークがようやく彫像(マニフォ)の呪縛から解き放たれた。足元に転がる仲間の屍に臆した風もなく、興奮した叫びをあげながらそれらを踏みつけて突進を再開する。同族の血に畏れよりもむしろ邪悪な獣性を刺激されたようであった。

マイノスもまた、オークが動き始めるよりも早く間合いを詰めていた。通路一杯に広がって並走する二匹の一方を、肩口にエクスカリバーを背負うように構えて迎え撃つ。

涎を撒き散らし、体重の乗った段平がマイノスの脳天目がけて振り下ろされた。当たれば鋼のフル・ヘルメットの上からでも頭蓋を砕きそうな重い一撃であった。

しかし聖なる鎧(アーマーオブロード)と一体となったマイノスの動きは、寸前で避けたとは思えぬほどの滑らかさでこれを無造作に躱していた。段平は勢い余って床に叩きつけられ、石の破片と激しい火花を飛び散らせる。そして、無様に姿勢を崩したオークは無防備な頭部を晒すことになった。

火花が輝きを失うより先にエクスカリバーが一閃した。交錯したと見えた瞬間にもんどりうって倒れた巨体からは、すでに豚に似た頭が綺麗に消失していた。

薙ぎ払った剣を止めることなく振り返ったマイノスの目に映ったのは、糸が切れた人形のように頽(くずお)れる最後のオークと、その向こうで詠唱を終えた唇に微かな笑みを浮かべるザザの姿だった。

僧侶系第五レベルの単数攻撃呪文・呪殺(バディ)——心臓に呪力を集中し、冠状動脈血栓を誘発するこの呪文によってオークは即死していた。

戦闘は終了していた。

「手を煩わせたな」

あれだけの動きを見せたにも拘らず、マイノスは毛ほども呼吸を乱さずに言った。

「いえ、とんでもない」

ザザが大袈裟に手を振って見せた。「まさか一匹しか回ってこないとは思いませんでしたよ。あなたの腕前を軽んじていたつもりはなかったのですが、それにしても見事なものです」

「この剣と、鎧のお陰だな。“ロードの装束(ローズガーブ)”がこれほどの力を与えてくれるとは、正直私も考えていなかった」

マイノスは己の肉体を包む不思議な布地を叩き、活力が注ぎ込まれてくるのを改めて実感した。筋肉の疲労が一足ごとに癒され、関節は隅々まで油を注したように負担なく機能する。

「ベイキも、ハースニールの扱いにかなり慣れてきたようですね」

「そうですか？」

聖剣を鞘に収め、背中にくくりつけようとしていたベイキが嬉しそうに顔を上げた。迷宮第五層に侵入してからこれまでに二度ほどあの羽虫の群れと遭遇していたが、ザザたちの彫像(マニフォ)などのサポートを受けずに単独で片付けたのは今回が初めてだったのだ。

「マイノスを巻き込んでしまうのではないかと気が気ではなかったのですが」

「後退の合図から呪文を呼び起こすまでの間は、なかなかどうして今日初めて迷宮に入ったとは思えない絶妙なものでしたよ。この調子ならこれから先、空刃(ロルト)で片付けられる類の魔物は安心して任せられます。もともと冒険者としての素質があったのかも知れませんね」

ザザの手放しの賛辞に、ベイキは頬を染めて作業に戻った。正直なところ誉め過ぎの感があったが、こうした場合少しでも自信をつけさせるのが肝要だということをザザは良く心得ていた。

Masaki

それに事実、ベイキは冒険者の基礎修行を受けていないとは思えぬほどに優れた実戦の勘を持っていた。ほんの数回の使用で、常人では扱いかねるハースニールの魔力を開放する要領を飲み込み始めているのである。かの魔人ダバルプスからリルガミンを奪還すべく、自ら冒険者として魔術師の修行を積んだと言うマルグダ女王の血を引くだけのことはあると、ザザは内心舌を巻く思いだった。

その場にベイキを残し、ザザは屍を検分するマイノスの傍らに近づいた。

「どうも様子がおかしいようです」

「――先刻の、牙の寺院（テンプルオブファング）の件以外にもか」

まだ湯気を立ち上らせているオークの骸から視線を上げたマイノスの問いに、ザザは珍しく深刻な表情で頷いた。

すでに彼らは迷宮の異変を漠然と察知していた。

通り抜けてきた牙の寺院には、そこを根城とする筈の狂信者――牙の僧侶（プリーストオブファング）と呼ばれる者たちの姿がひとりもなかった。魔術師呪文の使い手を欠き、魔法戦力が絶対的に不足する三人にとっては好都合であったのだが、ザザの経験からすればこれは考えられぬ事態であった。

そこに加えて、別の異状があるとザザは言うのである。

「我々が探索した限りこの第五層に――いえ、ル'ケブレスの迷宮にオークの類が現れたと言う話は耳にしたことがありません。あの羽虫（ノーシーアム）にしても単なる大量発生ではなく、攻撃性の高い種が召喚されている節があります。この層の生物相は、明らかに私の知るものと一変しています」

「善悪の結界が消え、最上層の未知の魔物が降りて来たんじゃないのか」

マイノスが口を挟んだ。「第六層に関しては我々が挑んだきりで、どんな生物が棲みついていたのかはほとんど判っていない筈だろう」

「確かに、その可能性もあります」

肯定しながらも、ザザの口調は否定的だった。

「何故、そう思うんだ？」

「この、オークたちですよ」

言って、ザザは足元に転がる巨大な生首を軽く蹴った。「ただのオークではありません。オークロードと呼ばれる、巨大化した変異種です」

「良く知っているな」

「昨晩ちょっとした夢魔退治をしましてね。その下調べに王宮書庫の古い文献を幾つか閲覧したんですが、そこに偶然このオークに関する記述があったんですよ。骨格その他の特徴は全て文献と一致しています」

「――それで？」

「文献によれば、この変異種は記録に残る限りこれまでにただ一ヶ所でしか確認されていません。それも出現した期間は数年に限られており、以後一匹たりとも姿を現してはいないらしいのです」

一呼吸おき、ザザは続けた。「――それはつまり、自然発生する類の種ではないことを意味しています。ある特殊な状況下――恐らくは桁外れに強い魔法の影響を受けて突然変異を起こした種であり、どこかの地域に生息していたものが召喚されたとは考え難いんですよ」

「では、こいつらはどこから来たと言うんだ？　それに、あの妖獣（ゼノ）も未知の生物だった筈だ」

「そう。妖獣（ゼノ）とこのオークには共通したものがあります」

「同じものだって？」

マイノスは虚を突かれた。思わず、問い詰めるようにザザを見る。

「どちらも異質なんです。ル'ケブレスが召喚したとは思えないほどに、これまでに目にしてきた迷宮の怪物とは毛色が異なる。そう思いませんか」

「……うむ」

「それと、オークロードが現れた場所と時期、どこだったと思います？」

これは答を期待した問いではなかった。無言で先を促すマイノスに、声のトーンを落としてザザは答えた。

「およそ百年前の、旧リルガミン王宮地下――即ちあのダバルプスの呪い穴にのみ、連中は棲息していたんですよ。かつてのダイヤモンドの騎士がニルダの杖を取り戻すまでの、邪気渦巻く地下迷宮にね」

「――！」

マイノスは眉を寄せた。「そんな魔物が、今になって何故――」

その時、ベイキの短い悲鳴があがった。背を向けていたふたりは、弾かれたように振り返る。

そこに、気を失ったベイキを抱きかかえる長身の男が立っていた。

――アドリアン？

――いや、違う！

ふたりは同時に、同一の思考を辿っていた。それほどまでに、男から受ける印象は姿を消した魔術師と似通っていた。

しかし、似ていると感じたのは一瞬のことであった。ほんの数歩先で冷笑を浮かべているその貌は、アドリアンのあの完璧な美貌とはかけ離れた、人以外のものを無理矢理人間の骨格に組み替えたような奇相だった。

血の通わぬ病的に青白い肌と、毒々しいまでの深紅を湛えた薄い唇。頭髪は一本も残さず禿げ上がり、落ち窪んだ眼窩には作り物のように巨大な眼球が嵌まっている。尖った耳に向けて大きく裂け上がった口は、その人間に似た造作に獣じみた印象を与える役割を果たしていた。

そして何よりも、男は人間では――生者ではなかった。

眼球に比べて極端に小さな瞳は、血の色が滲み出したような赤い光を放っていた。唇から大きく迫り出した歯茎には、咀嚼ではなく穿孔に適した細長い二本の牙が生えている。

喪服に似た黒衣とは対照的な、真っ白な呼気が漏れた。その身の内に宿した冷気が、男の忍び嗤いとともに吐き出されたのだ。

不死（アンデッド）と呼ばれる存在の中でも、特に強大な呪いの力を糧に活動する負の生命体――吸血鬼（バンパイア）。男の赤い瞳と吸血の牙は紛れもなく、生者にとっては最も剣呑なこの邪悪な魔物の特徴を示していた。

それと気づいた瞬間に、ザザは信じ難い迅さで解呪（ディスペル）の動作に入っていた。微塵の迷いもない、反射的とも言える雷速の行動である。人質を取った形の吸血鬼（バンパイア）が脅しをかける隙を与えない、有無を言わさぬ素早さだった。

解呪（ディスペル）とは僧侶系呪文を操るクラスの者のみが身につける、神の力を借りて不死怪物を現世に縛り付ける呪いの波動を遮断し、穢れた肉体を分解する能力である。初歩的な呪法ながらその効果は術者の熟練度に比例して増大し、不死系（アンデッド）の魔物にとっては下手な攻撃呪文以上に有効な撃退法となる。しかも解呪（ディスペル）は魔法攻撃と異なり、生者であるベイキに対しては何ら影響を与えないのだ。

一瞬に動作を完了したザザの足下から青白い電光が疾る。こと解呪（ディスペル）に関して

は天才的な腕前を誇るザザが会心の笑みを漏らすほどに、凄まじいまでの浄化エネルギーが彼の躰を媒体として迸った。
　いかに高度な呪力の鎧を纏った吸血鬼（バンパイア）と言えども、この解呪（ディスペル）を受ければひとたまりもあるまい——ロードとして同じく解呪（ディスペル）の能力を持つマイノスはそう確信した。その聖なる光が大地の底から伝わる邪悪な魔法を絶ち、生命力の源を失った吸血鬼（バンパイア）は即座に塵と化す——筈であった。
　だが、光は吸血鬼（バンパイア）のもとに到達しなかった。より強力な闇の魔力に吸い込まれるように、浄めの雷はその手前で消失してしまったのだ。
「動くな」
　ふたりが次の行動に移るその機先を制して、静かだが鞭の激しさを秘めた警告が響いた。「動かば娘を殺す」
　異様な長さの鋭い爪が、失神しているベイキの無防備な喉に押し当てられたのを見て、ふたりはその場に凍りついた。マイノスはエクスカリバーを半分ほど鞘から引き抜いた姿勢で、柄に手をかけたまま動きを止めている。
　男は満足そうに唇の端を吊り上げ、するすると数歩後退した。マイノスが隙を衝いて踏み込んだとしても、一動作では抜き打ちにできない距離を保っている。間合いを詰めるまでに爪がベイキの喉を切り裂く時間は充分にあった。
　こうなってはもはや、ベイキの奪還は不可能であった。
　ザザが結びかけた印をゆっくりと解き、両手を肩の上に挙げた。呪文詠唱をしないという意志表示である。
「それがいい」
　嗄（しわが）れ声を発し、不死の魔物は薄く嗤った。そしてぎろりと、妖しく赤い眼光をマイノスに向ける。
「貴様も剣を捨てろ」
「捨ててはいけませんよ」
　吸血鬼（バンパイア）の指示に被せて、ザザがぴしゃりと言った。「今、あの魔物に通用しそうな攻撃手段はあなたの剣だけです。それを捨てれば我々ばかりか、彼女も殺されることになる」
「ほう。頭の切れる僧侶だな」
　吸血鬼（バンパイア）は薄い瞼で目を細めながら呟いた。「まあ良い。この場で無理に貴様らを片付ける必要はない」
「貴様は——」
「ただの吸血鬼（バンパイア）ではありませんね。今の解呪（ディスペル）を退けるなど、並の不死怪物（アンデッドモンスター）にできる芸当ではない」
　ザザの言葉に、男は喉を詰まらせるような嗤い声を立てた。
「我が名を知りたいか。ならば教えてやろう——」
　漆黒のマントが翻り、横抱きにしたベイキを巻き込むように包み隠した。
「我こそは真の不死者にして全ての不死族の王。貴様ら人間どもは畏れを持ってこう呼ぶ——バンパイアロードとな」
　不死王バンパイアロード——その呼称を耳にした瞬間、ふたりの背筋に言いようのない悪寒が這い昇ってきた。
　それはもはや伝説と化した魔人の呼び名であった。最初にこの世界に産み落とされた吸血鬼（バンパイア）と言われ、数千年の刻を存在し続けた邪悪なる闇の貴族——その肉体は完全に破壊されようとも決して滅びず、無限の再生を繰り返すと伝えられるまさしく不死身の魔人王である。
　歴戦の冒険者であるマイノスとザザが無意識に恐怖を感じたとしても不思議のない、死と絶望の権化として遙かな古代から人々に畏怖されてきた存在だった。
　己の名がもたらした効果にせせら笑い、バンパイアロードは油断なくマントの内側のベイキを覗き込んだ。
「噂に違わず美しいな。リルガミン女王ベイキ、預かるぞ」
「——何故それを！」
　叫び、飛び出そうとするマイノスをザザが制した。下手に動けばベイキは二度と目を覚まさなくなる。仮に屍を取り戻したとしても、冒険者としての鍛練を積んだ訳ではないベイキが魔法で蘇生する可能性は窮めて低かった。
「どうやら随分前から我々を監視していたようですね」
　ザザの推測を肯定する代わりに、魔人はあからさまな嘲笑を浮かべた。視線はふたりから外すことなく、その不浄の唇をそろりとベイキに近づける。
「王家の血を引く生娘の生き血はさぞかし旨かろうな」
「やめろ！」
　ジヴラシアの不在にベイキを拉致されてしまったことに対する悔恨と狼狽、そしてリルガミン王家に忠誠を誓った騎士の末裔としての、邪悪な魔人の手中で女王を弄ばれる激しい怒りにマイノスは完全に冷静さを失っていた。ザザが強く押し止めていなければ、とうにバンパイアロードに向かって斬りかかっていたところであった。
　魔人はその様子を愉しむためにわざわざ挑発しているようだった。だが、さらに牙を近づけようとして、嗜虐的な愉悦の表情が不審げな戸惑いに変わった。
「うぬ……小癪な護符めが」
　忌々しげに呟き、バンパイアロードはふたりに向き直った。
「これ以上貴様らを相手にするのは時の無駄だな。なかなかに腕は立つようだが、たかだかふたりでは我が手を下さずとも早晩この迷宮に放たれたものどもの餌食となろう。今はこの娘を連れ戻るのが先決」
　言って、魔人はさらに後退した。ふたりが広がった間合いを詰めようとしたが、凶器の如き爪をベイキの喉元で思わせぶりに動かされ、なす術もなく足を止める。
「ベイキをどうするつもりなのです」
「さて、どうするかな」
　魔人の奇相に冷笑が戻った。くぐもった嗤いが通路に低く谺（こだま）する。
「今しばらくは生き永らえておろう。貴様らが運良く最上層を突破できたなら、再び相見（あいまみ）えることもあるかも知れんな。だが、この先に召喚された魔物はオークロードの比ではないぞ」
「最上層——ならばこれはル'ケブレスの意志なのですか」
「ル'ケブレス——ル'ケブレスだと？」
　嗤いが哄笑に変わった。「あれだけの力を持ちながら、身中を喰い破られるまで気づかずに“平衡の守護者”などを気取っていた哀れな竜神よ！　力のほとんどを失った彼奴（あやつ）は、もはやこの迷宮の支配者ではないわ——」
「何と！」
　予想もしなかった事実に、ふたりは衝撃の余り言葉を失っていた。しかし同時に、それが真実であることも直感的に悟っていた。竜神ル'ケブレスの力の失墜——迷宮内の結界の消失や生物相の変化などの異変の理由はまさにそこにあったのだ。

だが、ならば現在魔物を召喚している新たな迷宮の主とは誰なのか。

ザザがそれを訊ねようとした瞬間に、バンパイアロードは呪文詠唱を開始していた。

転移(マロール)の呪文であった。

「待て！」

ベイキを連れ去られると気づき、我に返ったマイノスが突進した。先刻の戦闘で見せた動きをも凌ぐ迅さである。ベイキを盾に取られているとは言え、このまま逃がせば救出はさらに困難になる――その思いが聖なる鎧(アーマーオブロード)に引き出されたマイノスの運動能力を倍加していた。

いかな魔人であろうと、精神集中を必要とする呪文詠唱の最中にベイキに爪を突き立てることはできない。それはマイノスに許された最初で最後の攻撃の機会だった。

駆けながら抜き放ったエクスカリバーが不思議な輝きを帯びていた。聖なる鎧のもうひとつの力――悪魔を始めとする特定機の魔物に対して武器の攻撃力を倍加する魔力が、強大な不死族(アンデッド)を前にしてこの長剣に“不死殺し(アンデッドスレイヤー)”の特性を与えたのである。

奔流を思わせる勢いで、マイノスは一息に距離を詰めた。すかさず繰り出した渾心の一撃が魔人の首筋を正確に、水平に薙ぎ払う。不死身のバンパイアロードと言えども、頭部を切断されれば一時的な生体活動の停止は免れない筈であった。

しかし――。

強化された刃が食い込む寸前に、詠唱を終えた魔人はベイキともどもその空間から掻き消えていた。直前に間合いを広げたのは、転移(アロール)の呪文を唱え終わるだけの時間を稼ぐために他ならなかった。

虚しく空を斬ったエクスカリバーを、マイノスは振り抜く途中で強引に止めた。その柄を握る両拳は白くなるほどに力が篭められ、宙に静止した剣に激しい震えが伝わる。

言葉にならぬ絶叫が、ザザとふたりだけが残された通路に激しく残響した。

（つづく）

あとがき

まずは、僕が目の前で土下座している姿を想像して欲しい。して下さい。

ごめんなさい。

もう、幾らでも謝る覚悟があります。

9月号の連載を休んだだけでもお仕置きものだというのに、よりによって二ヶ月連続で休載してしまいました。こうなってはもうお詫びの仕様もございませんが、とりあえず全身全霊をこめてこの場で謝ります。10月号の発売日の前日に「まさか2号連続でお休みってことはないですよね？」という心臓に悪いお手紙をくれた新潟県の草野友子さん、そのまさかでした。ごめん。

謝々。これは“ありがとう”だって（笑）。

あっ、ウソです。本気で謝ってます。どんな罰でも甘んじて受けちゃいます。言い訳なんてしません。みんな僕が悪いのです。

でも、遊び惚けていた訳ではないんですよ。

あっ、言い訳だっ！　まあ、そう言わずに聞くだけ聞いてやって下さいな。

HIPPON SUPER！を隅から隅まで――要はハシラと広告ページに目を通している読者の皆さんは大体想像がついてますでしょうか。ついてますか。そうです。その通りです。

6月から出るぞ出るぞと言われながらさっぱり出なかった、真昼のオバケのような例の本――『ウィザードリィ小説アンソロジー』。これがようやく8月末に出た訳ですが、何故ここまで出なかったかと言えば僕の原稿が上がってなかったからに他なりません。佐山アキラさんが未だに引っ越しできないのも僕のせいです。手っちゃん（手塚一郎だっ）が札幌に前田日明を見に行って食べたラーメンがまずかったのも僕のせいでしょう。Mr.タク（健部伸明だっ）が髪の毛をばっさり切ったのは僕のせいじゃないですけど。以前は膝まで伸ばしてましたから（ウソ）。

とにかく、この夏はアンソロジーの中編『不死王』にかかりっきりだったんです。これは本当。脱稿したのが何と甲子園で沖縄水産が敗れた日の夜中でしたからね。怖くって具体的な日付は書けませんわ。

そんな訳で、2号連続休載という不名誉な事態になってしまったのでした。

そういう理由なら、しょうがないですよネ。

あっ、ウソです！　心底お詫びの気持ちで一杯です。

今後は二度とこんなことがないよう、徹底的に反省します。してます。

では、その他の話をば。

初めに、7月26日の誕生日にお手紙、プレゼントその他を送ってくれた皆さん、どうもありがとう。お陰様で24歳になりました。厄年だけど、頑張る気力が湧いてきます。感想のお便りなどはやっぱり嬉しいもので、遅筆なのでなかなか返事は書けないけれど全部にしっかり目を通してます。これからもお待ちしてます。

続いて7月号のあとがきで触れた『モノクロームス』を見にきてくれた方々へ。出演者一同スタッフに至るまで大変喜んでいました。良かったらまたどうぞ。

最後に。

久々の連載再開なのに、主人公が出なくってすいません（笑）。

開始以来2年目にしてようやく巡ってきたマイノス初の見せ場なので、大目に見てやって下さいな。

それでは。

READER'S FREE TALK

リーダーズ フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。
そんなあなたのコーナーです。

この前、ひとりでディズニーランドへ行ってきた。スペースマウンテンは一人で乗ると、なんだか心が傷つきますね。

（宮城県　楠本佐希子　25歳）

▶「なんだか」程度ではない。ハガキを読んでいて僕も、あの「ゴースト」を1人で観にいった時の、寂寥感を思いだしてしまった。トホホ。

みそさーん！　前回の話、私だったら一生遊んで暮らせるぐらいのお金、というかもしれない。だけど一生遊べるお金って、いくらぐらいだと思いますか？

（愛知県　斎藤理恵　23歳）

▶「それって食費も含むの」とはハガキをのぞきこんだ依田の弁。さすが毎日、昼食代を削ることに命をかけているだけあって、ボケ具合が絶妙ですな。

スーマリのルイージの名前って類似（るいじ）からきたって聞いたんだけど本当なのかな？

（宮城県　戦★ト　14歳）

マリオオープンゴルフのCMみました。ルイージにたくさんしゃべらしていて任天堂もルイージのためにがんばっているなあと思った。

（兵庫県　山田勝千　15歳）

▶ルイージはみんなに愛されているなあ、と思った。

D・Qクラシックコンサートを見てきました。最後の曲「導かれし者たち」が終わり、たくさんの人が花束を渡していて、その中にアリーナのコスプレをしている人や、ロトの剣を持っていた人がいたのには驚かされました。なかなか拍手が鳴りやまず、すぎやまこういちさんが「アンコールはD・QIIIのエンディングテーマをやります」と言った時、隣の女の人が「よし！」とガッツポーズをしていました。最後に本当に本当に感動しました。

（茨城県　岩本裕志）

▶クラシックコンサートの休憩時間にみーんな咳ばらいするんだよね。独特の静寂の緊張感に耐えかねて「〇〇〇〇！」などと叫びたくなったことあるでしょ、ねっ。

質問。来春、新卒でＨＩＰＰＯＮ編集部への就職はできないのでしょうか。

（大阪府　舘野知恵　19歳）

▶スタッフ募集は随時、であります。履歴書を送ってくださいね、とりあえずは。あと、自分を売り込む、何かをつけ加えたほうがいい、と思うよ。

Vol.7「ストII座談会」を読んで…根本さん！　人がどんなキャラを使おうと勝手でしょう！

（八王子市　松田憲治　19歳）

▶同様の意見がいくつか届いたが、応援のハガキが一番多いのも根本さん、なのだ。まっしかし、怒っている、ということは、この人も春麗でプレイしているんでしょうねえ。

昨日、セガの「R－360」に乗ってきました。ぐーるぐーる回転するのでそのへんのジェットコースターより面白かったです。あれは燃えるぜ！　おススメの場所はシネマサンシャインビルのゲームセンターです。

（東京都　まつもといなば）

▶あれって、迫力ありすぎて乗りづらいでしょ。僕も同じ場所で、みかけたけど、誰もやってなくて、インストラクター兼呼びこみのお姉さん（美人だった。）が、少し可哀相だったなあ。

最近、ヴァーチャル・リアリティーについて色々とさわがれていますね。数年前まではＳＦの領域だったのに。ギブスンの『ニューロマンサー』まであと一息といった感じですね。そうなってくると、未来のゲームは凄いものになるだろうな。これからもっとV・Rについて取り上げてください。

（福井県　斎藤幸一　16歳）

「至高の購入」。黙って新品を購入し、説明書を読んでやり方を把握し、素早くクリアーして新品状態のままに売り飛ばす。

（東京都　ウェルア君）

▶中古の買い取り価格ってホントに株みたいにドラスティックに変化する。F・FⅣなんて、僕が入手した時のものよりも、高い値で買い取りしてたし。

私がゲーム雑誌を立ち読みしていると、５人ほどの小学生がニヤニヤ笑いながら遠ざかっていた。「なんじゃあ、女子高生がこういうの読んじゃおかしいかあ？」などと思ったが、次の瞬間全てが分かった。なんと婦女の裸身が次々と現われたのだ！　何のことはない、〇〇本がはさんであったのである。以前、小学生がこのようにしているとは聞いたが、一言！「読み終えたら、はずしておきなさい」

（静岡県　夢狩族御一行！）

▶「婦女の裸身」……ううむ。

今のＴＶゲームブロードウェイには不満があります。なぜ１機種につき１人しか評価しないのでしょうか？　石埜さん、手塚さん、北枕さん、成沢さん、鈴木さん、それぞれがすべての機種のソフトを評価してほしい。そしてアーケードやパソコン、海外ソフトなんかも加えて、「今月の一押しソフト」をやってほしい。

（東京都　石井賢一）

Vol.10の結城さなさんを見て、「俺で良かったら、ぜひ!!」ってなハガキ、大量に来たんじゃないですか？　そういう自分もその一人ですが。

（静岡県　おりおフィアット　21歳）

▶来たぞ、それも凄い量が。中にはいきなりラブレターを送ってくる人もいて、少し閉口。なんだか、娘の婿を選ぶ父親の心境である。よーし、みんなでさなちゃんの新しい手紙を待とう。

（神奈川県　灯居竜人）

さて、Vol.7で募集した「CD－ROM」、いってみよう。

ファミコン本体のような爆発的普及は起こらないと思います。例えばディスクシステムが先細りになったのは容量、その他といった原因と、やはり一般ピープルのゲーム機に対する「一台ありゃ充分」という考えが大きく影響していると思うのです。ですからＳＦＣでCD－ROMが出ようとも、某機種のそれのように、オタク向けゲーム機のようになってしまうのではないでしょうか。

（東京都　ちゃい三又）

▶ちゃい三又さんを始め、大勢の方が御自分の「CD－ROM」に関する考えを……聞かせてくれていません。オレも男だ。ハッキリ言おう。ハガキはこれ一枚だ。読者のみなさん！　人のお便りを読むだけの人生で終わっていいのですか？　いいですか。「人」という字は人と人がお互いによりそって、成り立っているのですよ。なんだか金八先生の説教のようになってしまいましたが、ちょっと弱ってしまったぞ。

前回、フリートークが変わる、とお伝えしましたが、実はヒッポンそのものが近々、生まれかわる（誌面刷新というやつですね）予定なのだ。それについても、様々な意見をお寄せください。

次号は11月5日（火）発売！　ヨロシク！

（千葉県　草薙依竜）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER！フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

MAKER'S SCRAMBLE

メーカーズ スクランブル

言われてばっかりは気に入らない。メーカーの反逆、言いたい放題、はいどーぞ。

▶来たぞ、来たぞ、来たぞっ‼ しょっぱなから興奮気味で悪いが、さっそく来たのだよ。「HIPPONに掲載されたレビューに反論するぞコーナー」（だからタイトルが長いってば）あてのご意見が！ さあー、紹介するぞー。

♥9月号で『ドラゴンズアイ』(MD)を評価された方について——

あの文章からも分かるように、パズルゲームが嫌いな人物に思える。そういう人にパズルゲームを評価させても、良い評価が出るわけがない。更に、ゲーム自体をあまりプレイしていないのが文章から読み取れる。例えば、行き詰まった時についての事だが、今回の『ドラゴンズアイ』では、ヘルプ機能（ボタン1つで出る）を使えば回避でき、今までの上海よりはるかに楽しめる物となっている。それがこの人物は、最初から上海というゲームに先入観を持ち、上海とは面白くないものだ、と決めてかかるから、そういう機能に目がいかないのである。そして、ドラゴンズアイモードであるが、このゲームはパズルというよりも対戦思考ゲームである。その為、緻密さよりも、ポーカーのように頭脳を使って、相手とのやりとりを楽しむように作ってあるのだが、それすら分からないのは少し残念である。評価される方は、そのゲームに対して、いかなる先入観も持たずに公平に評価していただきたい。読者の方もそれを望んでいるはずである。

（ホームデータ・NII）

◀さあ、続いて…と言いたいところだが、実は今月届いたのはこの1本のみ。メーカーのみなさんって遠慮深いのかなー。でも低い点数をつけられても納得いくようなソフトを作ってるわけじゃないでしょ？ このコーナーは本来、メーカーの方々に、読者からの質問に答えていただいたり、本誌のレビューに反論してもらったりするためのもの。隣りのフリートークと連動させて、これからも盛り上げていきたいと思ってますので、メーカーのみなさんも読者のみなさんも御協力お願いしまっす！

さあ、続いては恒例の「今月のテーマ」です。今月は、CD-ROMについての御意見をいろいろと集めてみました。

♥CD-ROMのメリットで面白いのは、やはり音ですね。もしプロのアーティストの音がそのままゲームにのったりしたら、より楽しみが広がると思います。曲にもよりますが…。

（BPS・虹色魔宴）

▶プロのアーティストって言うと、酒〇〇子とか…あ、違うか。でも、私ならDEEP PURPLEの『HIGHWAY STAR』や『SPEED KING』をバックにレースゲームをやってみたい。ソフトの値段がいくらになるかちょっと心配だけど…。

♥『CD-ROMの大容量さえあればつくれないこともないゲーム』

1．容量が256K程度でできている往年の名作ゲーム1000本を1枚にまとめた、数で勝負の『1000in 1』

2．ドラ〇エシリーズ、〇ァイナルFシリーズ、ウィ〇ードリィシリーズ、女神〇生シリーズ、〇ァンタシースターシリーズ、〇外魔境シリーズ、その他もろもろのRPGのストーリーをむりやり1枚にまとめて同じ世界観でプレイする、超絶スーパースペシャルRPG巨編。最終レベルは65535レベルにも達する。

3．極秘指令データが入っていて、それを伝え終わると、「尚、このCDは自動的に消滅する」とか言って、ケムリを出して消えてしまう、サギのようなCD-ROMソフト。

どこかのメーカーさん、勇気を出してこんなソフトを作ってみませんか？ うちはやりませんのであしからず。

（フェイス・だあくん）

▶ゲームをスタートさせて、現実に1年経たないと、1歳分成長しない『リアルタイプ・ソー〇リアン』てのはどうでしょう？

♥ハードメーカーの皆さん、良い子にしますのでCD-ROMを安く出して下さい。今のままだと、おこづかいが少なくて買えないんです。きっと日本中の良い子のみんなも同じ想いだと思います。どうしても安くならないのなら、パソコンのような無情なバージョンアップだけは、どうぞやめて下さい。

（匿社名大希望）

▶このご意見は女性からのもの。実はFAXの最後に、「ハードメーカーの皆さん、デートしますから、CD-ROMください！」と書かれてあったのだ。そーか、CD-ROMがあればデートができるのか。ううむ、CD-ROM恐るべし。ハードメーカーうらやむべし。(←何かカンちがいしてる奴)

♥欲しい。

（匿社名・ボンビーマン）

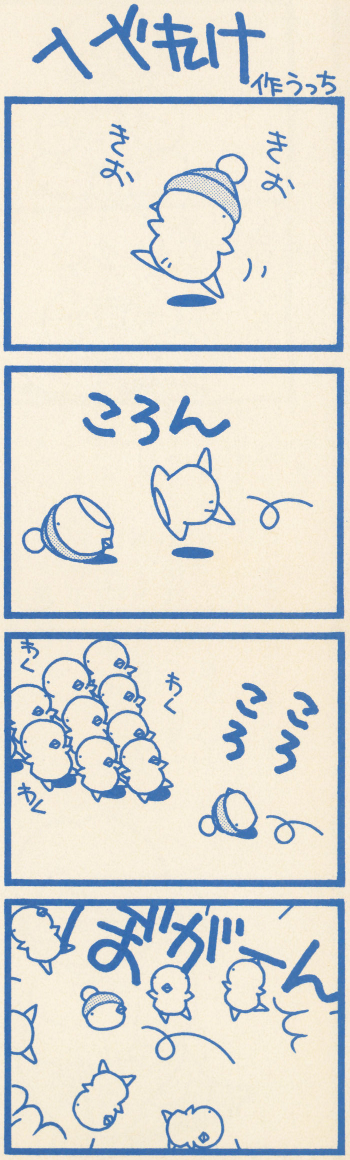
▶A4の紙にこれだけ書いたFAXが届いた。だから一、希望を聞いてるんじゃなくて意見を聞いてるんだってばさー（笑）。

♥（前略）現在ではCD-ROMシステム自体が高価な為、ソフトも相当なものでなければ見合わないと思いがちですが、みんながハードを持てる時代になれば、ソフトの容量なんて大きくても小さくても面白ければいいのです。CDの容量を全て使い切る様なソフトでは、開発費が膨大な額になってしまいます。逆にカセットと同程度のものなら、製造コストが安い分、ユーザーも買い易くなるでしょう。現状では、なんとか容量の無駄を少なくしようと、ビジュアルに力を入れるのが主流で、ユーザーの方もそうでなくてはCD-ROMと認めないようなところがあります。確かにそれはそれで魅力的で、可能性を広げるという点でも貢献してはいますが、私はもっと製品の低価格化を考えても良いのではないかと思っています。(メーカーの立場として言っていい事かどうかわかりませんが、あくまで私個人としてです）容量に無駄があっても無くても製造コストは同じなのですから。

（東亜プラン・上村）

▶某メーカーの開発担当者にお聞きしたところ、CDソフトの価格は、「大量消費を前提とすれば、音楽CDと同程度まで下げられる」とのこと。また、オープニング画面等のアニメーションに関しては、ユーザーの間でも、「感動的」「お気に入りのキャラが動くのが嬉しい」という意見もあれば、「無駄なところに容量を使うな」「想像性が薄れる」などの声も聞かれ、賛否両論。貴方ならビジュアルと価格のどちらを選びますか？

さて、そろそろ終わりに近づいてきた今月のスクランブル。何故か今月は投稿量が少なかった。やはり担当が女性でないとだめなのだろーか？ ちょっと落ち込んでる岸本です。読者のみなさんも、メーカーの方に聞きたいことがあればどんどんスクランブル宛てに手紙を送ってきて下さい。そう、もっと強く！ もっと激しく‼

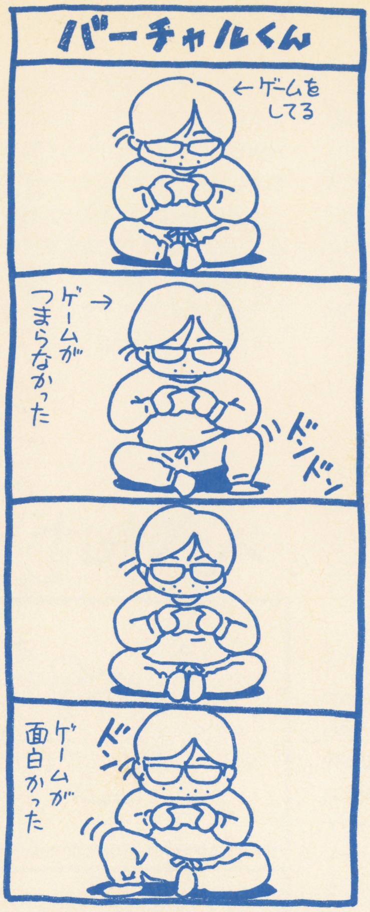


鈴木みその

TVゲーム昔話

連載第11回

ヴァーチャル君を知ってるかいしらねーよ。



GTVの渡辺ちゃんの話によると、最近変なゲームマニアが増えているらしい。

「いや、もう全然外出しないんですよ」

と、渡辺ちゃん。

「じゃ、家でずっとゲームやってるわけだ。でもさ、そういうの昔からいっぱいいたでしょ」

「学生じゃないんだよ。22〜23歳。もういい年でしょ。それが定職にもつかずにずっと家にいるわけ」

「ゲッ！ 親は何してんだ!?」

「この親がまた変わってて、昔だったら登校拒否なんて言うと、ぶん殴ってでも学校行かせたでしょ。今はおとなしく家にいてくれるなら、まあ安心…って感じで放任してるんですね。不良になって、バリバリバイクころがしてるよりマシって考えてる。それが年とって大人になっても続いてて、何にも言わないから、部屋の中で子供のままゲームばっかりしてる。ゲームが欲しいって言えば、ホイホイ与える、アニメビデオも買ってあげる。でも不良になるよりマシ(笑)」

不良の方が125倍くらいマシである。

渡辺ちゃんは、深くため息をして続ける。

「彼らは外界とほとんど交渉がないから、自分の内なる世界にどっぷりひたってるわけですよ。そうすると、これが現実の世界と虚構の世界の間(はざま)が曖昧になってくる」

「うひゃー。そういうのって、よくTVゲームの害を説く時、必ず出る言葉じゃない。残虐なシーンは子供に悪い影響を与えるとかなんとか。そんなバカはいない。みんなゲームはゲームって、ちゃんとわかってるっつーの！ って思ってきたけど…。いますかー、そういう脳ミソファジーな奴が」

「いるいる、いっぱいいる。PCランド（大竹まことのPCエンジンのTV番組）見てるから、ボク（渡辺）のことを知り合いだと思ってるやつらが」

「それはイっちゃってますね」

「目がイってます」

「でもま、そういうイってる人は元からゲームがなくてもイってた人でしょ。数も何万もいるわけじゃなし」

「いや…何万もいますよ」

ギョエギョエのピーである。

「彼らだけで、マーケットに十分なりますよ」

「オレやだなあ…。そういう人ばっかり相手にするの…」

話してるうちに、彼らのイメージが、どんどんふくらんできた。

「渡辺さん。彼らは太ってるでしょ」

「そりゃもう。運動不足ですから、一様に太ってますね。日光に当たらないから色もぬけるように白い(笑)」

「ほほお、あと3代も同じ生活続けると、まっ白になるかもしれませんな」

それじゃ地下のネズミである。

「やはり髪は長いでしょ」とボク。

「ベットリ長いです(笑)。ある種類は後ろで結んでますな」

だんだん動物の生態の観察じみてきたが、もう止まらないやめられないのだ。

「主食は何でしょう」

「手早く片手で食べられるもの。おそらく、おにぎりとかサンドイッチでしょう。あと、忘れちゃいけないポテトチップ」

「体はどんなもようですか」

「上は、夏が白地のTシャツ、冬はトレーナー。下は年中ジャージであると想像されますが、このあたりデータ不足でよくわかってないんですよ」

「ほーほー、でもジャージの線は固いでしょう。何しろ一日の運動量がトイレに3回行くくらいですからね」

「あと特徴として、親指のタコ。これはすごいです。彼らは不思議なくらい指が太いんですけど、親指は特に太い」

「しかもアブラ性でしょ」

「これはすごいです。全体にヌメヌメしてます。一説によると体の表面がかわくと死んでしまう体質らしいです(爆笑)」

「風呂に入れると、パッと虹色にアブラのアクがはる」

「洗っちゃいけません。死んじゃいますから(笑)」

「体の特徴はこれくらいにして、次は行動ですが」

「猫背ですね。せかせか歩きます」

「はーっわかるような気がします」

「伏し目がちでチラチラあたりをうかがうように見ます」

「それで笑い声が『ゲフゲフゲフ』」

「ははは、それは不気味だ。でもこれって、ただのオタッキーな子じゃないですかね」

いつの間にか一般論に近くなってきてしまった。おまけにボクが話してるのか渡辺ちゃんが話してるのか文章がグチャグチャになってしまった。ま、どちらが話そうが内容に違いはないのだが。

ひと通りくっちゃべったところで、彼らに名前をつけることにした。

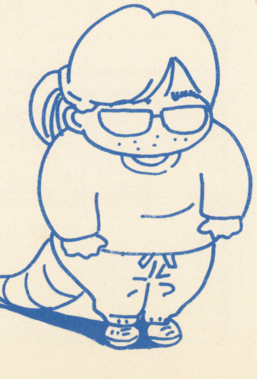
現実と想像の間がなくなった人たち。

バーチャル君。

（こうやって、すぐひとまとめにしてネーミングするのって、マスコミかぶれであれなんだけど…、ま、ここだけの話さね）

さあ、もうオタクは古い。これからはバーチャル君だ！

ちょっと気分がめいってきた…。



怪物博物館・地獄の住人編

●第50回●永井豪　　by北枕獲

悪魔マンガの第一人者

高校の時、地学部に所属してたんだ。で、先日、そのOB会があった。十数年振りに顧問の先生や、先輩、後輩に会うことができた。十数年がたっても人の顔なんて、そう変わらないもんだね。直接は知らない先輩達にも会えたし、なかなか有意義なOB会でありました。

それでフと思い出して、当時の生徒会誌を引っ張り出したんだよね。しょーもない文章を寄稿してたてさ、今読み返すと赤面モンなんだけどね。あの頃は〝いっぱし〟のつもりだったんだよなあ…。まあ、今だってたいしたことはないけど、当時に比べりゃずいぶんとマシになってるもんな。あの頃は全然考えもしなかったけど、まがりなりにも商業誌に文章が載るよーになったんだもんなあ。うーん、「継続は力なり」ってのは、ホントだったんだなあ。

と、めずらしくマジメなマクラで始まったけど、さ、本題へ行こ。

前号で「聖書の悪魔から離れてみよーかな」と書いた。んで、今回は、その周辺にいる人にラブコールを贈っちゃうのさ。

その人はマンガ家の永井豪さんだ。永井さんと悪魔は切っても切れない縁がある。代表作の1つである『デビルマン』は元より『魔王ダンテ』や『バラバンバ』も、悪魔達の戦いの物語だ。日本の妖怪を相手に戦う『ドロロンえん魔くん』や、鬼をテーマにした『手天童子』、PCエンジンでRPGになった『凄ノ王』なんかも、この系列に入れてもいいかもね。そーいや、『イヤハヤ南友』の正体は天使だったし、もてない男の子が悪魔を呼び出す『花平バズーカ』なんて作品もあったな。あの『バイオレンスジャック』だって、魔王サタンこと飛鳥了の物語だったし…。永井さんと悪魔は切っても切れないのだよ。

とは言っても、永井作品に登場する悪魔は、永井オリジナルが多い。不動明と合体したアモンにしても、実際のアモンとはあまり似ていないってことは、前にも書いたよね。

それでも永井さんの悪魔は、とっても悪魔らしい悪魔だ。いろんな生物の寄せ集めである悪魔の特徴を知るには持ってこいのテキストになる。悪魔ファンなら『デビルマン』と『魔王ダンテ』ぐらいは押さえといて欲しいな。

もちろん私は永井さんのファンですよ。なんせ、生まれて始めて買ったマンガの単行本がデビルマンの1巻だった（小学校の5年か6年だったよな。値段は270円ですぜ!!）し、デビルマンのイラスト入りのサイン色紙も持ってるんだもんね。永井さんが監督した『極道忍者ドス竜』の完成披露パーティでは、ジャンボ鶴田のTシャツにサインをもらったんだい（このTシャツにはねえ、ドス竜の主演の筋肉少女帯の大槻ケンヂ、ジャパン女子プロレスの尾崎魔弓、計3人のサインが入っているのだ）。うーむ、またしょーもない自慢をしてしまったが（実はこれが今回のテーマだったりするのだ。わっはっは）、永井さんの悪魔は実に悪魔らしい。不気味なデザイン、オドロオドロしい筆致、悪魔に対する思い入れによるものだろう。そこに私なんかも共感するんだよね。もちろんシレーヌみたいな美しい悪魔もいいよね。

バンダイから、「永井豪ワールド悪魔事典」って本も出てるからね。

㊇㊅㊈㊉㊍㊎ **ホラーは踊る** THE SHORT SHORT HORROR

●第66回「日本むかし話」　by長谷川並一（ホラーコラムニスト）

おばあちゃんの昔話。その実は…

「おっ、こりゃ、何年ぶりかなあ」コップのビールをあおりながら、夫の孝一はぐつぐつ湯気をあげる鍋をつついている。とん汁みたいだけど肉がちがうわ、妻の治子はそう思った。

「いやあ、ばあさんがつぶしたんだと。罠にはまってな。ここんとこ悪さばかりしよったもんで、このざまよ」義父の孝三は肉をほおばり、囲炉裏の火に顔をほてらせている。

「ちっとばかし年喰っとったで筋ばっとるかもしれん。伶ちゃんはよく噛まにゃあかんよ」四歳になる息子の伶一が肉にかぶりつくのを眺めて、義母のサヨが目を細めた。

「おばあちゃん、おはなし」口をもぐもぐさせながら、伶一が顔をあげた。伶一は年に一度の里帰りを楽しみにしている。じつは治子もそうだった。帰るたびに、いろいろと義母から昔話が聞けるのだ。「おかあさん、あたしも聞きたいわ」治子も言った。

「そうかい。じゃあ、とっときのを」箸を休めて、義母のサヨが語りはじめた。夫も義父も、なんとはなしに耳を傾けている。

「むかしむかしあるところに、おじいさんとおばあさんが住んでおってな。畑をたがやし、ニワトリを飼い、近くの小川で魚を釣って、その日その日を静かに暮らしておった。

「じゃが、裏山に性悪なタヌキが一匹おってな。山からおりてきては、畑は荒らす、ニワトリは喰い殺す、とってきた魚は盗むで、おじいさんもおばあさんも、ほとほと手を焼いておった。

「さすがに図に乗りすぎたか、ある日タヌキは、おじいさんのしかけた罠にはまってな、さんざん薪で打ちすえられたんじゃ。タヌキが泣いて平あやまりにあやまったもんで、やさしいおじいさんは、殺さんで逃がしてやった。

「これがいかんかった。もともと性悪なタヌキじゃ、逆恨みしてな、つぎの日、おじいさんの留守ねらって家んなか入りこみ、おばあさんを薪で殴り殺しちまった。それからおばあさんに化けると、おじいさんの帰りを待ち受けたんじゃ。

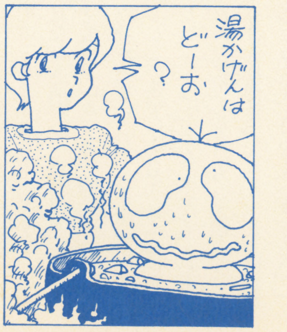
「おじいさんが帰ると、囲炉裏の鍋がぐつぐつ煮えていい匂いがする。おばあさんが言うには、あの性悪タヌキをつぶしてタヌキ汁をこさえたと。さっそくおじいさんは、たっぷり肉を盛った椀に箸をつけた。

「おじいさんが満腹したのを見て、おばあさんはけらけら笑いながら立ちあがった。『やーいだまされた。あはは、それはおばあさんの肉だよ』そう叫ぶと、タヌキは化けの皮をはいで逃げていっちまってな」

「か、かあさん、ちょっとちょっと、まずいよ。おれたちがいま喰ってるの、タヌキ汁なんだぜ」夫の孝一が、あわててサヨの話に割って入った。

「おや、そうだったかい。ほんとに、そう思うかい」義母は、けらけら笑いながら立ちあがった。

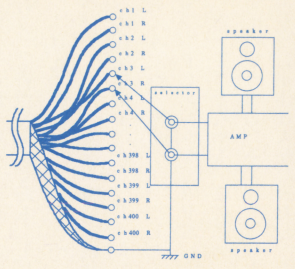
治子の箸から、ぽとりと肉が落ちた。



田尻の電脳遊戯日記 TV GAME DAYS

●連載第11回　●by田尻智（ゲームデザイナー）

有線放送をひこう！



これは、大変。

●月○日。音楽を聞くのは好きだけど、こまめにCDを買ったり、エアチェックしたりするのは、実は結構面倒くさいものだ。クラシックが聞きたいときもあれば、ジャズが欲しいときもあるのだ。へんに凝りだすとたちまち収拾欲望がでてきて、膨大なコレクションを抱えることになる。いわゆるヘビーユーザーという奴だ。音楽にしたって、ゲームにしたって、僕はそういうものになりやすい。

だから、そういうんじゃなくて、もっと気軽に、しかし聞きたいときに聞きたい音楽が聞ける方法は、はたしてないのだろうか。

そんなことを考えるうちに、僕は、有線放送を思い出した。有線とは、飲食店などに行くと鳴っている、一日中、音楽ばかりがかかっているアレである。アレは、ラジオでもカセットでもないもうひとつのメディアである。

有線放送は、二、三年前までは飲食店やホテルなど、いわゆる業務用に音楽（おもにBGM）を提供してきた。しかし、ほぼどの店にも有線が設置されてしまっている今、マーケットは飽和状態になったという。そこで、最近は個人家屋に契約してもらって、新しいマーケットを拡大しようと動いているらしい。

以前、このような雑誌記事を読んだことがあり、気になってはいた。友達の住んでいるマンションでは、はじめから有線放送がついているところもあるというし、それをうらやましく思ってもいた。魅力はなんといっても、たくさんの番組を選んで、自由に聞けるところだろう。音楽のジャンル別に、番組が二百以上組まれているのだから、大変な数である。

気になりだしたらもう、手にいれずにはいられない。僕は、思い切っていれてみようと、問い合わせてみた。そうしたら、すぐサービスマンがやって来て、説明してくれた。放送を聞くための機械が3万円で、毎月の聴取料が6千円ということだ。

「まあ、高いといえば高い、安いといえば普通の値段だな」

月にCDを2、3枚買うと思えば、それほどではないと思い、僕は、契約書にサインした。そうしたら、サービスマンが放送を聞けるようになるには、数日かかるという。

個人契約も最近は増えてきたとはいえ、まだまだ契約全体から見ると少ないらしい。近所には有線放送をいれている家が一件もないそうだ。したがって、放送のケーブルもここいらの住宅地までは、張ってないのである。ここから一番近い商店街から、これから引っ張ってくるので、放送が聞けるようになるまで、数日かかるというのだ。

うーん、電線をいちいち引っ張ってくるなんて、大変そうだ。僕の家だけのためにやってくれるなんて、もしかしたら月6千円でも安いのかも知れない。（そんなことないか）。

漫画は愛 I LOVE COMICS

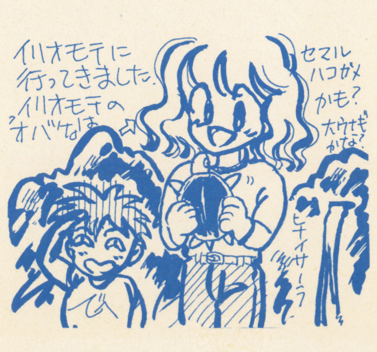
●連載第11回　●by成沢綾子（漫画家）

バカな親にはなりたくない

最近小学校中学年の体育の教科書に性教育の記述が載ることがきまったらしい。「女の子だけを体育館にあつめてビデオを見せる。」というものではなく授業として取りくまれることになるという。性教育にしろどんな教育にしろ、一つの考え方を全国的に決まりとして教えるということには賛成できないが、まあ一つの物事について、人生の先輩が話を聞かせるという態度ならとてもよいことだと思うのだがねえ。何故だか学校教育を唯一の教育と思ってゆずろうともしないお母さまたちは反発しかしないのだ。いわく「早すぎる」「なにもそんな事まで教えなくても」……

「では性教育は御家庭でなさいますか？」という問いには「いいえ」「学校で教えてくると思いますけれど」などといういいかげんな答えしか返せないくせに。自分たちだって学校で「身のある」性教育なんてうけてるはずないのに。不思議。PTAの方々は学校や世間にいったい何を期待しているのだろうか。他力本願すぎないか。

ところで、夏休みのこすところあと4日の木曜日発売された、週刊モーニングから、畑中純の「オバケ」の連載が始まった。少々休みを取ったあとの氏の新作は、今までとは一風変わった子供（兄妹）の話である。父（母かもしれないが）の故郷の山あいの小さな村で様々な自然と神秘に出合う子供たち。「だれもが子供のころに体験する自然へのふれあいを巧みにえがいた」など書評で書かれそうな作品。お母さまも安心して子供に与えてしまいそうだ。むろんすごくいいマンガだと思う。本当に虫の声や水の冷たさが伝わる。森の暗闇には本当にオバケがいるかもしれないと思う子供の頃の気持ち。一人一人の心根の宝物をみがいて並べる様な読みごこち。でも実はこの作者の描きだす作品の姿の本質は変わってないように思うがどうだろう。前作、やはり同誌に連載されていた「百八の恋」は性描写が多いということで問題になった作品でもある。たしかにパラパラとめくればエッチ！という場面のたくさんあったマンガだったけれど、人間の大らかな姿や自然のパワーを描きだす手段に性描写が必要であるという事は読者なら理解できるはずだと思っている。問題は性描写を性描写以外のものとして見ることのできない読者ではない人間が今、目を皿のようにして見張っている事実なのだ。自分の好きな物が理解のない、いや理解しようともしない連中に圧力をうけるのは拒否したい。せめてちゃんと読んでくれといいたいのだが、どうだろう。権力でおさえつける行為はアジテーションと同じだ。右にならえではなく、もっと人々に冷静になってもらいたいと思う。否定の先にはどうせ何も無いんだろうしね。



第23回

神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「天堂なる神々」篇

by 健部伸明

大地を幾多の球殻なして天蓋が覆う 天には光明神の住む館があるという

いなかに行ったら、夜空を見あげてみるといい（いなかに住んでるきみは、ハッピーだ。今晩そうしたまえ）。都会では見ることができない無数の星々が、きみをまねいているのがわかるだろう。大気汚染と不夜城の明かりに邪魔されて、残念ながら都ではたいした星を見ることができない。そして星が見えない町には、天の神の力はおよばない。

それでは、地球上で天の神の力がもっとも大きい場所はどこだろう？

答えの一つは山頂、そしてもう一つは砂漠だ。中東オリエントの世界は、とりあえず砂漠という条件を満たしている。砂漠では雨があまり降らない。ということは雲ができないということで、必然的に夜には星が見える。中東の人々は、夜になると星々と対話をしていたらしい。星の姿と運動を観察し、語りかけてくる声に耳をかたむけた。そうして星と星を結びつけ、星座を見つけたのだ。

ギリシア人もエジプト人も中国人も、確かに星座を知っていた。しかしそのおおもとになったのは、中東あたりの占星術である。バビロニアの神話を記した粘土版には、すでに現在のものとほぼ同じ、黄道12宮に関する記述がある。ただ射手座のケンタウルスには蠍の尾があったり、牡牛座の牛には羽根があったり、蟹座はそのむかしは亀座であったりと、多少の違いはある。しかしメソポタミアの空にはこんな生き物が住んでいたのかと考えると、なんだかわたしは楽しくなってくる。

さて太陽はゆっくり1年かけて、これらの星座の間をめぐっていく。星座が12あるわけだから、1年が12ヶ月になったのは自然の成り行きだ。

ついでにいえば、キリストの弟子が12人なのも、アーサー王の円卓に座った騎士が12人なのも、すべては占星術を考えた中東の人々のせいである。星座が12種類あれば、その星座が宙天高く輝いていた時に生まれた人間も、12種類に分けられる。一つの星座がある特定の気質の人間に対応しているとすれば、すべての人間の基質を備えたものを集めるためには、最低12人必要なのである（これが血液型占いだと4人で済んでお手軽だが、神秘性は薄れるような気がする）。

さて、天に住んでいるのは12匹のモンスターばかりではない。もちろん神々もいる。怪物は恒星を結びつけた姿であらわされたが、神は惑星によってあらわされた。

望遠鏡の発明以前には、天の惑星は七つあるとされていた。水、金、火、木、土の五惑星に、月と太陽を加えたものだ（占星術では月も太陽も区別せずに惑星と呼ぶ）。このそれぞれの星をつかさどっているのが、天の神なのだ。

メソポタミアの神の中で、もっとも有名なものをあげるとすると、金星の女神イシュタルになるだろう（ゲームの『ドルアーガ』シリーズではイシターと呼ばれているが、同じ神である）。金星は夜明けと宵の特定の時間にしか見えないことと、その清く明るい輝きによって、惑星の中でももっとも神秘性が高いと考えられていたようである。宇宙開発が進んだ時代でも、金星は厚い大気のベールに覆われていて、なかなか真の姿を見せてくれない。さすが女の子、つつしみ深いのである。

しかし伝承の中のイシュタルは、ぼくらにいくつもの顔を見せてくれる。まさに処女のようにあどけない姿だったり、手だれのあばずれだったり、男を次々と取り替えては破滅させる悪女だったり、慈母のように愛情にあふれていたり。このどれが本当の彼女の姿なのかと、考える必要はない。彼女はすべての女性の化身なのだから（そしてすべての女性の中にも、彼女のような〝さが〟がそなわっているのではなかろうか）。

イシュタルの存在は、東西に伝えられてユーラシア大陸の両はじにまで広まった。ギリシアでアプロディテ、ローマでウェヌス、英語でヴィーナスと呼ばれている海の泡から生まれた美の女神とは、彼女のことであった。

インドにおいてはアプサラスと呼ばれ、仏教に入って吉祥天や弁才天などと漢訳された。別経路で日本に伝わってきたものは、あの羽衣を着て空を舞う天女となった。こう書くと、彼女のこともかなり身近に思えてくるだろう。

彼女たちの神話に共通するのは、人間の男と恋をして交わることだ。イシュタルは英雄ギルガメッシュを誘った。アフロディーテは、ピグマリオン王のつくった像にその身を宿し、彼と交わった。天女は羽衣を取られて、漁師や農夫と結ばれた。江戸時代には、寝ている間に天女にキスされて、それ以来えもいわれぬ芳香を放つようになった男がいたという。

女神に愛されるというのは、いったいどういう気持ちなのだろうか？　一度あやかりたい気もするが……どうもねぇ。

さてほかにも太陽神シャマシュ、月神シン、死と疫病と戦の神ネルガル（火星）、主神マルドゥーク（木星）、実りと医術の神ニニブ（土星）、智恵と魔術の神エンキ（水星）などがいるが、イシュタルにくらべたら多少なりとも影が薄い。やはりそれぞれ、ギリシア神話の各惑星に対応する神と、さして変わりがない。

ともかく、こうした天の神（惑星）の動きがこの世に影響をおよぼすという考え方から、占星術は発達してきた。この考えはイスラム社会に受け継がれ、やがて十字軍によって、西洋社会にもたらされるようになったのである。

イラスト／田中 光

THE CD-ROM WORLD

〜マルチメディア時代がやってきた！〜

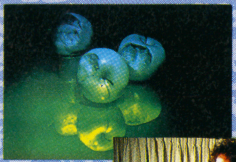
HIPPON SUPER!/編集部/予価1200円(税込)/10月中旬発売予定

未来ゲーム・クリエーター対談

マイク・セーンツ/ジョー・スパークスVS寺沢武一

あの仰天ソフト『スペースシップ・ウォーロック』のクリエーター二人が、
日本を代表するサイバー・アーティスト寺沢"コブラ"武一氏とスーパー・トーク・セッション。
ここに5年後のゲーム・クリエイティヴがハッキリと見えた！

C REACTOR



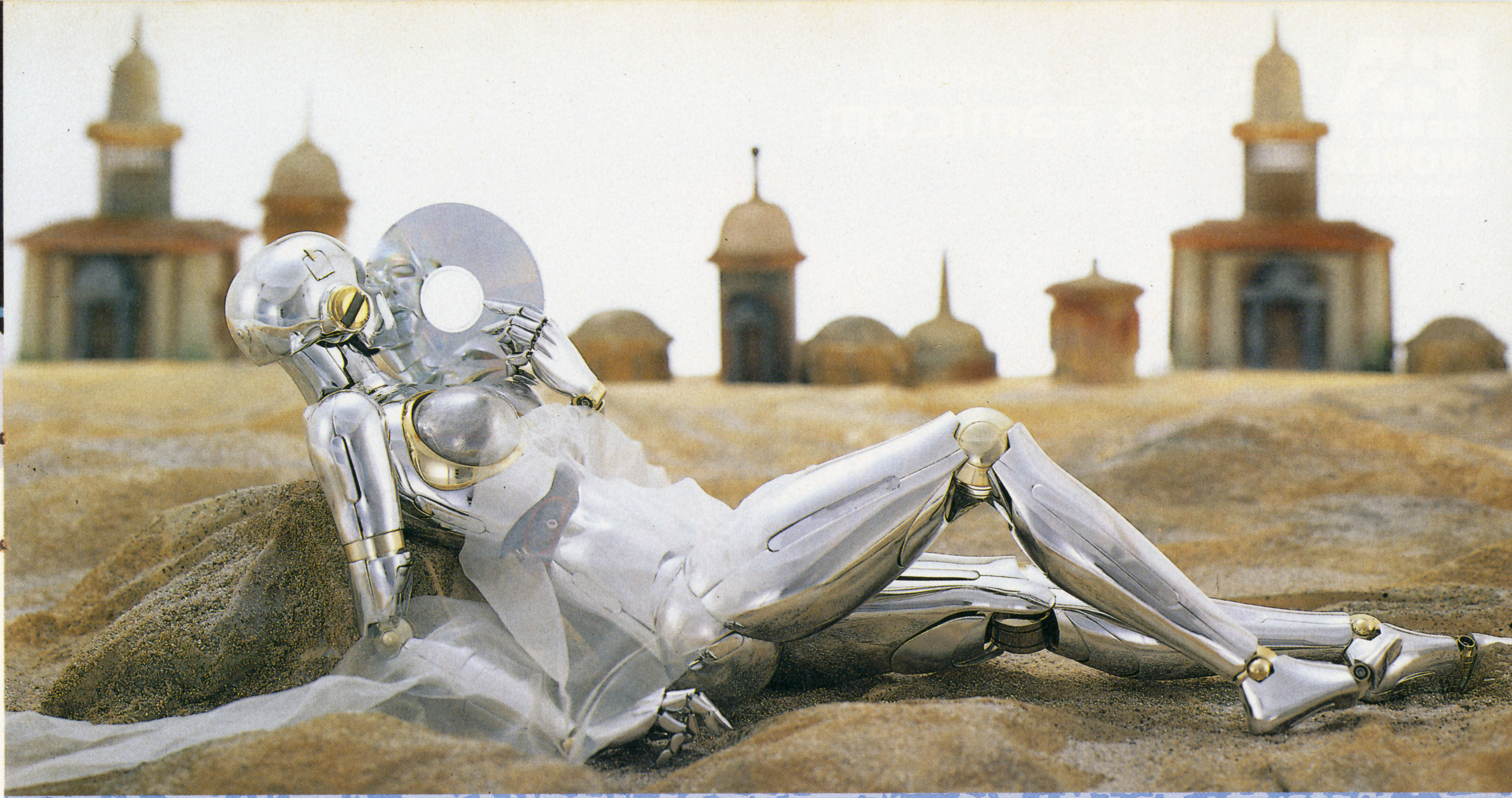
『MITメディア・ラボ』レポート

●『未来のメディア』のイメージをカタチにして提示し続ける
世界最先端の未来メディア研究所『メディア・ラボ』をレポート。
やがて一般化する
SF的マルチメディア・ツールの数々に驚く。

CDロムでパワーアップ! TVゲーム新時代!!

PCエンジン・スーパーROM²
MEGA・CD
そして……！
●いよいよ全く新しい地平に突入したゲーム・シーン。ニューソフト/ニューハードの情報を一挙公開。

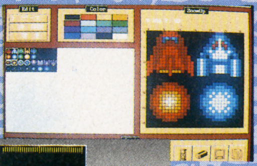
JICC ジック　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 TEL03-3234-4621



マルチメディア ハード/ソフト徹底紹介!

マッキントッシュCDロム/FMタウンズ/DVI/CDI/CDTV/XA/LD-ROMetc…
●オーディオ・ビデオとコンピュータ・コミュニケーションが同一のモニター上で走り始めたとき、
そこに全く新しい感覚が生まれつつある……ハード、ソフトを
その"楽しみ"という視点から詳細レポートし、その"何か"を明らかにしていく。

マルチメディア・ソフトハウス/クリエーター・ファイル



●ハドソン、ゲームアーツ、シエラ・オン・ライン、ルーカスアーツなど、
メディア・シーンの近未来のカギを握る全ソフトハウスの
VIPにインタビュー取材。

業界動向徹底リサーチ

メイキング・オブ・『マルチメディア』ソフト〈天外魔境II卍MARU〉
カウントダウン"未来型ゲーム・ベストテン"

そのほかヴァーチャル・リアリティー/ポータブル・マルチメディア/体感シアター/電子出版など
ゲームマニアから先鋭的ビジネスマンまで必読の最新情報、満載。

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FOCA フジテレビ OFFICIAL SUPER FAMICOM®

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

F-1 GRAND PRIX IN SFC（スーパーファミコン）

興奮は12月に再びやってくる!

F-1 GRAND PRIX

- F-1GP全16戦を日本独占放映中のフジテレビの全面協力を得て開発したF-1ゲームの最高峰。
- ドライバー、チーム、マシン、サーキット等、すべて忠実に、実名で再現。
- ゲーム画面はトップビュー。回転スクロール機能採用で、リアルな画面。

- F-1 GP参加(91年現在)全18チーム、34名のドライバー、マシンを自由にセレクト。
- マシン・セッティング(エンジン、ブレーキ、サスペンション、タイヤ、ダウンフォース等)は、コースに合わせて自由にセレクト。
- BGMは、フジテレビF-1GPテーマ曲と同じ"Truth"。

12月下旬発売予定!!

販売価格 ¥8,800(予定・税別)

F-1 Grand Prixテレホンサービス 06(543)8626《テープ案内》

★夢・ファンタスティックプレイ★

SYSTEM V VIDEO SYSTEM

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

TV GAME BROAD-WAY

SUPER FAMICOM
スーパーファミコン 74–77

FAMICOM
ファミコン 78–81

PC ENGINE
PCエンジン 82–85

MEGA DRIVE
メガドライブ&ゲームギア 86–89

GAME BOY
ゲームボーイ 90–91

秋深し、隣は何をする人ぞ。物を食べる。本を読む。スポーツする。恋に走る。色んなことをヤリたくなるのが秋みたいだ。では僕たちは？今月レヴューの30タイトル。こいつらと格闘する。ゲームの秋だ！　電脳遊戯中毒者の同志たち！

SFC

なんだか聞いたようなタイトルの多いSFCです

ゲーム界をリードすべきSFCに、なぜか新鮮なソフトがない。移植とシリーズものについて考えてみよう。

スーパーファミコン用ソフト

石埜三千穂
ヒゲを剃るのは面倒だ、と毎朝思う。「女性が毎日肌の手入れをしている間、男は剃刀で顔面を痛めつけている」と、山上たつひこ先生もマンガの中で言っておられた。かと言ってヒゲを伸ばすのはなんだか嫌だし（きっと自分には似合わない）、今朝もせっせとヒゲを剃るのである。そうして私の顔面は、今日も肌が荒れているのであった。なんの話だ。

10月発売リスト

4日●超魔界村
カプコン／¥8500

25日●ラグーン
ケムコ／¥8500

25日●SUPER EDF
ジャレコ／¥8700

31日●悪魔城ドラキュラ
コナミ／¥8800

NEWS

▶業務用で今だに大ヒットを続けているカプコンの格闘アクション、「ストリートファイターII」がスーパーファミコンに移植されることが決定した。発売日や価格、容量などは未定。

SFC SPECIAL 研究

移植ソフト徹底研究

SFC全作品中、多くの割合を占める移植ソフトを検証する

移植でも、シリーズでも別にいいんだけど……

あれよあれよという間に、ＳＦＣのソフトタイトル数も30本を軽く突破、なおも増え続けている。しかしその内容を見れば、他機種からの移植もの、シリーズものが、なんと半数近くをも占めているのだ。

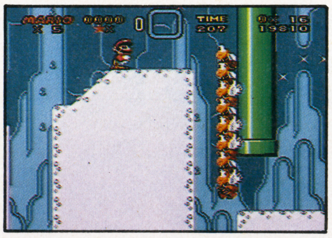
別にシリーズものや移植が悪いということではない。面白いゲームはどんどん移植してほしいし、シリーズならではの喜びだって確かにある。だが、ＳＦＣがゲーム界をリードすべきメジャー機種であることを考えると、少々寂しいと言わざるを得ない状況だろう。

なぜ移植ものやシリーズものが多いか、と考えると、確かにさまざまな理由がある。それも、メーカーサイドに立って考えれば無理からぬと思える理由ばかりだ。

まず、ハード自体が発売後１年を経過していないことを考えれば、最初は評価の固まった、しかも開発時間を短縮できる移植ものに頼るのは当然のことである。営業面で見ても、人気シリーズの続編や人気作の移植は手堅いところ。各メーカーとも様子見の意味を持つ一作目には好適だ。

また、新しいスペックのハードで初めて開発をしようという際、ファミコンやアーケード等、各メーカーとも従来からの蓄積に頼らざるを得ない。しかし、明らかに下位機であるファミコンからの拡大移植を考えるよりは、より専門的なアーケードや、16ビットのパソコンから落とし込んだ方がいいに決まっている。

かように、移植にもシリーズにも必然はあるのだ。しかし、必然だからこそ甘えが生じる部分もある。今回は、移植・シリーズものという限定の中で、ＳＦＣソフトがどんな努力をしてきたか、してこなかったかをざっと検証してみたい。今回は体系だったデータとして提示することはしないでおく。そういう性質のものでもないだろう。



↑「マリオ」は、もっともメジャーなシリーズものとして、ＳＦＣでも君臨し続けている

移植ゲームの条件は結局、誠意と良心だ

有意義な移植とはどんな移植か。いきなり大上段に構えた出だしだが、ここでは、ゲーム界全体の向上、活性化に果たす役割、という部分で考えたい。無論、誰しもすべてのハードを持っているわけではないから、いいゲームがあれば自分の持っているマシンで遊びたいと思うだろう。それは当然のことだ。しかし、そういった需要のみを見込んだ移植の乱発は、ゲーム界全体の自家中毒を進めるばかりで、あまり発展的とはいえない。ただし、基本的には同じ目的にしても、移植先のハードに合わせた的確なアレンジが施されたソフトは、また独立した名作として自然に認知されることになるだろう。

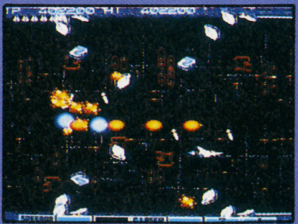
これは、純粋に良心の問題だ。いいゲームだから、こっちのハードの人にも遊んでもらいたい、という誠意、もしくはゲームに対する愛があれば、オリジナル版からのファンを怒らせるような移植作は出てこないはずなのだ。つまり、ぼくらが文句を言うべき移植とは、単純にタイトルだけで商売しよう、という安易な移植に他ならない。

移植と言えば、シューティングだが……

移植ものと言えば、とりあえずシューティングゲームの名作の数々が思い起こされる。ＳＦＣの場合、現状では「グラディウスIII」、「ダライアスツイン」、「スーパーR-TYPE」、「エリア88」の４本に加えて、今月発売の「スーパーE.D.F」がある。すべてオリジナルはアーケード版だが、周知の通り、「ダライアス」、「R-TYPE」は、既にメガドライブ、PC-エンジン等に移植されている。

このラインナップをざっと見て感じることは、ほぼすべてが大幅なアレンジ移植である点であろう。それぞれに、吉と出たか凶と出たかは意見の分かれるところだろうが、そのままスペックダウンして持ってくるような安易なものはひとつもない。だが、その割にオリジナル・ファンの評価は芳しくないようだ。それも、ゲーム内容におけるアレンジの部分に批判が集まっているので始末におえない。非マニアックな部分が拒否されているとは思いたくないのだが……。個人的には、今月発売、「スーパーE.D.F」のアレンジぶりを高く評価したい。

↑「ダライアス」は、とりわけファンの評判が悪かったようだ



↑「グラディウスIII」は、アーケードでの評判よりは上だった？

↑「エリア88」。演出面では、ＳＦＣらしい独創的なアイデアが数多く盛り込まれていた

点数評価

⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

移植だから楽しめる、/斬新なゲームたち

先ほどの有意義な移植、というテーマの続きになるのだが、ここしばらくの間に台頭してきた、「シムシティー」、「ポピュラス」に代表される、新型のシミュレーションゲームの普及、という面でも、移植は大きな役割を果たしている。とりわけ、ゲーム界の中心たる任天堂ＳＦＣにおける移植は大きかった。

そもそも、家庭用ゲームという前提でソフト開発をスタートする時、どうしても大きなリスクを侵すことはできないし、また、ある程度短期間での勝負になってくる。流通の構造上、長い時間でゆっくりと浸透させる、といった戦略は現実的ではないのだ。対して、マイナーで小規模なフィールドから、口コミ、ネットワークなどを通じてじわじわと浸透していくパソコンゲームのような世界では、かなり思い切った実験ができる。また、ゲームの現状とか、市場とかを意識しないですむ場所からも、容易にゲームが誕生し得るのである。「シムシティー」も、「テトリス」だって、そんな状況の中から生まれてきたのだ。

そうして優れたゲームが十分に浸透し、専門の世界で十分に話題が高まった時点で初めて、家庭用ゲーム機への移植が可能になる。そして、今まで一般ユーザーの中では「ゲーム」という認識の中に入っていなかったタイプのソフトが、広く認知され、家庭用ゲームの世界で新たなパターンを生み出していくのである。

「ドラクエ」だって、最初は冒険だった。それはまったく認知されていないパターンのゲームだったからだ。しかし、ゲームそのものの成長を追い越すほどのスピードで、ユーザーだって成長している。その成長に応え得るだけの斬新なソフトは、やはり固定した経済システムの内からはなかなか生まれにくいのだ。こうした移植の方法論を明確に押し進めているメーカーのひとつが、イマジニアなのだろう。また、任天堂にしたところで、「シムシティー」の早期獲得、ていねいな移植は、まさにこの点をにらんでのことであったに違いない。

こうした性質の移植については、ポリゴン（もしくはそれに類するシステム）による３Ｄ表現を初めて家庭用ゲームレベルの一般ユーザーに認知させた「ドラッケン」、「遥かなるオーガスタ」も注目に値する。厳密には、メガドライブの「スタークルーザー」や、「ハードドライビン」が先だったのだが、話題性を考えると、やはりＳＦＣにおける移植価値の優位は譲れない。実際、「ハードドライビン」など、ゲーム内容はかなりプリミティブであり、下手をするとパソコン上でインデペンデント制作されるオリジナルの実験作と見間違えかねない。確かに傑作だが、一般へ認知させるまでのアピール力はないだろう（それだけに、そういうソフトをいち早く出してしまうメガドラはスゴイのだが）。

→任天堂の「シム・シティー」。SFCにおける移植の代表作、と言ってもいいだろう。低年齢層をも取り込むためのアレンジが渋い

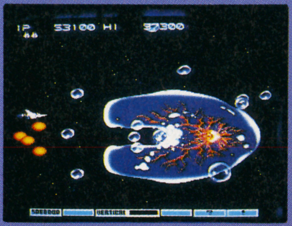
移植だから、こうなった――アレンジ移植の研究

これまでのＳＦＣ用移植ソフトは、そのほとんどがアレンジ移植となっている。いったいどんな点を、何のためにわざわざ変えているのか。そのあたりを見てみることにしよう。ここでは、シリーズものは除外だ。

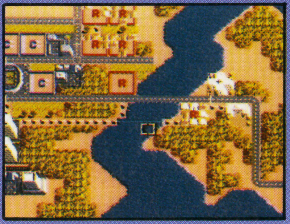
まずはほとんどいじっていない、完全移植、もしくはそれに近いコンセプトでの移植例。これには「遥かなるオーガスタ」と「スーパー三国志II」がある。どちらも原型はパソコン版で名高く、固いイメージのソフトハウスの作品。これもひとつの見識というものだろう。「ドラッケン」もどちらかといえばこちら。ゲーム性の弱さまでそのまんま、というのはあんまりだが、このゲームの本質的な快感はむしろ高まっている。

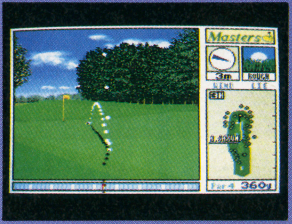
シューティング系に見られるアレンジは、オリジナル面、面構成、キャラクターなどの変更が主だったところ。ボーナス的な意味あいもあるが、たったそれだけの変更がゲームのイメージを壊すことだってある。何がどうだとは言わないが、ファンであるほど気になる点だろう。「ダライアス」など、ファンに総スカンを喰う理由が、初めてプレイする人には想像もつかないのではないか。

そしてアレンジ移植のお手本となると、やはり「シムシティー」にとどめを刺す。もとが地味なゲームなので、アレンジのうまさがいっそう引き立ってしまう。



←「グラディウスIII」は、移植作としての評価が定着している


←誰もが納得したのが、これ、任天堂「シムシティー」



←ほとんど何も変わっていないのが、「遥かなるオーガスタ」

←ただ移植しただけ。でも通用するゲームもある。「三国志II」

シリーズものへの期待と安心感

さて、あいも変わらず期待の新作ベスト１は、「ドラゴンクエストＶ」で変化なしである。これはどこの雑誌でも同じ。シリーズものの魅力というものは、言うまでもなく厳然と存在する。共通の世界観、共通のシステム、連続するキャラクター、共通のシステム、連続するストーリー……。しかし、やはり安易にシリーズものの利点だけを利用しようとしても、３作目あたりであっさり飽きられてしまうのがオチだ。ユーザーは馬鹿ではない。「ドラクエ」しても、シリーズものならではのドラマ性を存分に活かすことによってこそ、固有の世界観を深め、人気を持続させてきたのだ。

「ファイナルファンタジーIV」は、よきにつけ悪しきにつけ、シリーズ固有のスタイルを極限まで押し進めた作品だということができる。ともするとグラフィックが記号化されやすいＲＰＧにあって、「ＦＦ」は、妥協ないグラフィックの描き込みで、美をも表現しようとしていた。大袈裟なまでのドラマ性を支える音楽の比重も大きい。とすると、「ＦＦ」はＳＦＣというメディアを得たことで、ひとつの極限に至ったということができる。ゲーム自体に対しては異論もあるが、ＳＦＣにおける、意義あるシリーズものとして評価することはできる。

アクションものはどうだろう。アレンジ移植の「ファイナルファイト」は、大きな魅力だった２人プレイが削られた点が大きく響いてはいるものの、単純な人気作の移植としては誠実な方。ファンの評判も、そんなに悪くはなかった。新味はないのだが、そういうソフトもまた必要ではある。

しかし、パソコンからの移植、「イースIII」には、多少の疑問を感じる。このゲームのアクション性が優れていたのは、あくまでパソコンレベルでのことであって、そのままではＳＦＣのアクションとしてあまりに貧弱と言わざるを得ない。

シリーズものということでは、「ゴエモン」、「魔界村」、「悪魔城ドラキュラ」の各シリーズが目立ったところだが、いずれもサービス満点、でも多少安易、といったところだろうか。システム的な工夫が小手先に走っている感があり、十分に意欲的とは言えない。それぞれよく練られ、完成度も高いので文句を言う必要もないのだが、ここでは敢えて苦言を呈しておきたい。だいたい、「ドラキュラ」のファンはコナミを、「魔界村」のファンはカプコンの性質を十分承知しているはず。実際問題として、それぞれのメーカーが、「自信作です」と言うことで新しいオリジナル・アクションゲームを発表した方が、ファンは遥かに興奮するはずなのだ。……ぜいたくな注文なのかもしれないが。

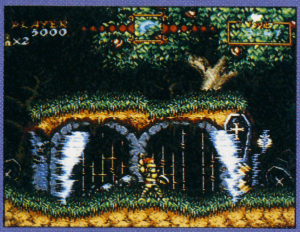
繰り返すが、決して移植が悪いのではない。安易な移植が悪いのだ。家庭用ゲームを変える、新鮮な移植作を待望しよう。

↑「ＦＦIV」はシリーズものの代表作。ＳＦＣの力を生かすことで、シリーズの極限に至った

超魔界村

カプコン／10月4日発売／¥8500
●容量：8M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

根強い支持層を持つ、アクションゲームの定番シリーズの最新作。システム上の新要素としては、鎧の種類が3種となり、その関係で魔法が使える点、それから2段ジャンプができるように点が挙げられる。


↑回転機能なんかを駆使した派手な仕掛けもいっぱい。正にスーパーな魔界村の世界

↑噂の新型鎧。この緑のタイプは、武器がパワーアップするのが特徴。ありがたや

↑アーサーのキャラクターは相変わらず。「裸のアーサー」も健在で、ファンは安心。

いわゆるスーパーな「魔界村」ってやつです。システム的な変更点もあるにはあるのですが、操作感覚、難しさなどはあいかわらずなので、むしろオリジナルマップの「魔界村」である、という点がこのソフト最大の売りということになるのでしょう。もちろん、SFCならではの大規模な仕掛け、美しいグラフィックといった特長もきっちり押さえています。隆起する地面、突然襲いかかる大津波、回転する巨大な車輪、さらには螺旋上にウネウネ回っている塔の外壁を駆け登っていくシーンなど、見所にはこと欠きません。

だけど。それにしても。あんまりといえばあんまり、理不尽なまでの難しさ。この難しさの質をよ〜く考えてみると、どうやらふたつの要因があるような気がします。

第一に、マップ構成と敵の出現パターンから形成される、仕掛けとしての難しさ。特にこの「魔界村」には特有のものがありますが、端的に言って、「意地悪」ってやつですね。

第二に、自キャラの動きのパターンが生み出す、独特の操作感。本質的な難しさ、とでも言うか。この「魔界村」特有のアクション感覚ってのは、いったい何なんでしょうか。何なんだといっても困るけど、とにかくクセが強い。

なんか、もって回った言い方するのはもう面倒なんでぶっちゃけて言っちゃいますけど、私は、「魔界村は難しい」という固定観念に対して常々疑問を持っているのです。個人的な感覚で言うと、「操作性が悪くて構成が意地悪」なのが真実なのではないかと。

このうち、「操作性が悪い」という部分について言わせてもらえれば、「魔界村」って、非常に古いゲームなんですよね。システム自体が古い。そりゃ当時だってマリオもあったわけだし、古いゲーム＝ゲーム性が古いと言うつもりはないけど、その後ゴマンと出てきたアクションゲームの優れたアイデアを、すべて無視できるほど完成されたシステムだったのかどうか。よく、「魔界村」は頑固だ、と言われますが、それがもう悪い意味を持ち始めているのではないかと。……あくまでも疑問ね。

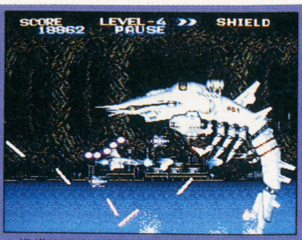
それから、「構成が意地悪」という点については、この「超魔界村」がとりわけ意地悪である、ということは言えると思います。とにかく、プレイヤーをイライラさせることにかけては、近来まれに見る凄味がある。ゲーム操作に慣れて、ポイントごとのパターンも覚えて、なおかつ反射神経を鍛え、それでもクリアは容易でない、という場面が珍しくないですから。一部の上級者ならともかく、それだけの厳しさに耐えて、なお立ち向かっていくだけの根性を持ったユーザーは近頃少ないと思うんですがねぇ。苦しんで苦しんで、やっとクリアするのは確かに快感です。でもその苦しめられ方にもいろいろあるわけでして、少なくとも私は、このゲームのつらさを「甘んじて受けよう」という気にはちょっとなれない。変な例えですが、よく熱血マンガなんかで、思い切り殴り合ったあと爽やかに和解する、というパターンがあるでしょう。だけどね、その喧嘩の時点で「そこまでやるか」ということになると、和解どころか険悪になってしまうでしょう。なんだかくやしさばかりが残ってしまうという。

まあ、そんなこんなでずいぶん辛い批評になってしまいましたが、一作目からの一貫したファンにとってはやはり楽しい作品だろうと思います。個人的な思い入れに対しては何も言えないし、それもまたゲームにとって大切なことですから。たしかに、グラフィック、サウンドを含め、"魔界村"世界（もはやゲームの1ジャンルといえるのかも…）のゲームとしてのクオリティーは認めざるをえないのです。

7

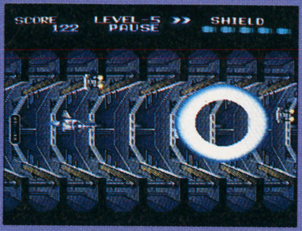
スーパーE.D.F

ジャレコ／10月25日発売／¥8700
●容量：8M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用



↑常備された2機の補助機のフォーメションなど、攻撃パターンは驚くほど多彩

ステージ毎にショットの種類が自由に選べ、3段階のスピードも常時切り替え可能という、親切設計の横スクロール・シューティング。残機数ではなく、シールドの数でミスをカウントするシステムも新しい。



↑前半のグラフィックはちょっとショボいけど、後半の凝った演出には圧倒されるぞ

私は正直なところ、最近のシューティング・ゲームはあまり好きではないのです。どれをやってももうパターンになっちゃってるし、「ゼビウス」を愛するパワーアップ・シューティング否定論者の私としては、もう半ば諦めかけていました。

そんな私がすっかり気に入ってしまったのが、この「スーパーE.D.F」です。シューティング・ゲーム特有の爽快感も十分にある。決して理不尽な難しさがない。パワーアップの楽しさがありながら、特有の弊害（一度死ぬとやる気がなくなるとか）を感じさせない。武器選択に戦略性がある。等々。特にレベルをEASYにすれば、上級者ではなくても存分に楽しめます。

そもそもシューティングが難しくなったのは、マニアとアーケードのイタチごっこのせいであって、家庭用ゲームとは何の関係もないはず。原型のアーケード版E.D.Fについて私はよく知らないのですが、少なくともこのSFC版は、アーケードじゃここまでは無理、と言いたくなるほどの楽しさです。ボスキャラの攻撃の単調さ等、多少の難もありますが、個人的にはこれまでのSFCシューティングの中のベストに挙げたいほどです。特に、ミスしても、コンティニューしてもレベルとして残るパワーアップシステムには、心から拍手を送ります。

8

FF IVで感動しなかったワタシ

カミソリだけは勘弁してね

まず白状すると、私、FF IVを終わらせてないんです。最後の大ボスに出会って、一度戦ったまではいいんだけど、そこでブッツリ遊ばなくなってしまった。別に何がどうというわけじゃないんだけど、すっかりやる気を失ってしまっているんです。

別に他意はないんです。ホントに。満足はしてないけど、よくできてると思うし、それなりに楽しめた。でも、どう考えたっておかしい。何がって、大作RPGをそこまでやって、エンディング直前でぱったりやめてしまうなんて、自分では初めてのことだから。たとえ遊んでいて、その不愉快さに殺意まで覚えたとしても、そこまで行ったら一応終わらせずにはおかないのが人情ってもんでしょう。もちろん、人のプレイでエンディングを見たとか、そんなこともしてないんですよ。

そう、正直言って、感動もしなかったし、あまりわくわくもしなかった。自分自身がRPGというものにマヒしている部分もあるのかもしれないけど、それだけの理由じゃ納得いかない。別にね、いまさらストーリーの臭さ、お涙頂戴パターンに持ち込む際の強引さ等々をとやかく言うつもりはありませんよ。だって、そんなのは前からわかってること、前作あたりはそれを承知の上で存分に楽しんでますから。

なんかね、言わせてもらえばね、感動が押し付けがましいんです。プレイヤーがゲームの展開からどんどんおいて行かれてしまう。これは、たいていの人が抱いた感想だったみたいです。「おいおい、ちょっと待てよ」。ゲーム中、何回この台詞を口にしたことか。そもそもね、ゲームの始まりがすでにストーリーの途中でしょう。なんか、内輪のパーティー会場に突然飛び込んでしまったような、そんな居心地の悪さを感じてしまうんですね。

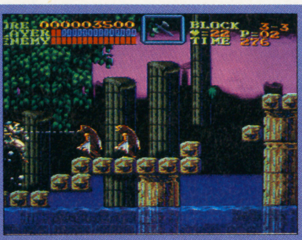
もちろん、純粋に感動し、楽しめた人はそれでいいんです。私が悪いんです。素直に羨ましいと思います。ホントに。もう。

↑オープニングでいきなり漂う、主人公の哀愁。やはり私には、ついてけなかったス

悪魔城ドラキュラ

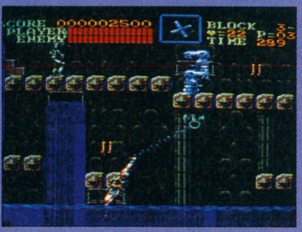
コナミ／10月25日発売／¥8800
●容量：8M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●1P専用

アクションゲームの人気ブランドからまたひとつ、SFCオリジナルソフトが登場。「ドラキュラ」ならではのグラフィック、サウンドがより進化しただけでなく、操作法、アクションにも大幅に手が加えられた。



↑ファミコンでさえ美しかったグラフィックが、SFCでさらにパワーアップした

↑ムチの操作が自由自在。システムさえもそのままにしておかないスーパーな内容



↑おなじみの敵キャラクターたちがパワーアップしているのも楽しい。新顔もいるぞ

ハードに見合った、スーパーでゴージャスな内容を持った「ドラキュラ」です。グラフィックの仕上がりは期待通り、サウンドの方も、びっくりするほどではないにせよ、「ドラキュラ」らしい雰囲気を重厚に盛り上げています。もちろん、SFCならではの機能を駆使した大規模な仕掛けも満載、難易度が適当（前半の印象です）なこともあって、少なくともクリアまでは飽きさせないだけの魅力を持っています。

しかし、今回もっとも注目されるのは、アクション操作に加えられた大幅な変更でしょう。まず、ムチが斜め方向も含む全方向に打てるようになったこと。ジャンプ中なら下に向けてだって打てます。さらに、ショットボタン押しっぱなしで方向キーを入れることによって、手首を使ったような、ウネウネした動きで自由にムチを動かせるのです。実際にはあまり使いませんが、うまくやればブンブンと振り回すような動きだってできる（やっぱり実用性は薄い）。そのまま移動できればカッコよかったのに、なんて思いました。もっとも、そんなことできたら無敵同然ですけど。

また、特有の「ドラキュラ・ジャンプ」も改善され、空中操作がきくようになっています。ズリズリ滑るみたいな妙な歩き方も、スムーズなものに変わっていて安心です。階段から途中で降りることもできるようになりました。ほんと、改善の努力の後がそこそこに見られます。

かように、よくできたゲームです。ゴージャスでサービス満点です。私はこのゲームを非常に優れたアクションゲームとして素直に評価しようと思ったのですが……。

担当編集根本君のこんな声が聞こえてきたのです。

「あの不自由さがドラキュラだったと思うんだけどなあ……う〜ん」

なるほど。

そういう見方もあるのかもしれない。しかし、とりあえずそれは倒錯というものではないでしょうか。だって、単純に言って進化したわけですから。たとえ進化の過程で失敗したとしても（私は失敗とは思いませんが）、そこで進化を否定したらやっぱりまずいでしょう。また、旧ドラキュラと新ドラキュラとを分けて考えれば、それぞれが別の魅力を持っている、と言うことも可能だし。でも……。

このことは、「超魔界村」を辛く評価してしまったこととも大いに関係があるわけで……そう、「超魔界村」は、その不自由さを敢えて残したゲームなわけですね。きっと。だから、スタッフもファンも、その特有の不自由さ（というと言葉は悪いけれど）こそが魔界村におけるアクションの大きな特徴だと考えているのでしょう。そんなゲームの愛し方をしている人――例えば前述の根本君――なんかだと、だから「超魔界村」と「悪魔城ドラキュラ」の評価がまったく逆になってしまうかもしれない。シリーズ本来の持ち味を活かした新作と、ゴージャスな演出が過ぎて本質を見失ったゲーム、ってな具合いになるのでしょうか。

しかし、例えばどちらのゲームも初めてという人を基準にしたとして、まあ難易度の面を差し引いて考えたとしても、やはりこちら「悪魔城ドラキュラ」の方を高くするのが真っ当な評価と言うものではないか、と、そう考えるわけです。

まあね、個人的にはこの「ドラキュラ」結構気に入ったんで、9点をつけてもいいかな、とも思ったんですが、そこまでのものではないでしょうね、やっぱり。

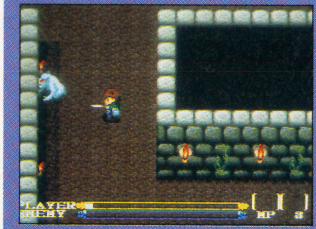
それにしても、最近のコナミは立派です。特にSFCのソフトなんか、どれを取ってもまったくスキのない仕上がりを見せている。手抜きがないのはプロフェッショナルとして当然なんですが、世の中公然とまかり通ってる手抜きが多いですから……。

反面、「無難」に作ってるな、という不満もあります。ほんと、そろそろコナミの真の新作が見たいですね。 **8**

ラグーン

ケムコ／10月25日発売／¥8500
●容量：8M●ジャンル：RPG●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●1P専用

パソコンから移植された、見おろし画面型のアクションRPG。画面の印象、魔法やアイテムのシステムは「イース」あたりに近いが、剣を振ったりジャンプしたりのコマンドで、アクション性が高まっている。



↑キャラクターの大きさも目立った特徴だ。ストーリーの流れで、NPCがつくことも

↑マップの構成要素が、主人公に合わせたリアルなサイズ。RPG特有の記号がない

いきなり悪口を言うのは気が引けるんですが、ゲームを立ち上げ、デモ画面を見て最初に受けた印象は、「へたっぴなグラフィックだな〜」ということ。だけど、そのことについてはむしろ好感を持ったんです。なぜって、私はどれも似たような、オタクなアニメ絵が大嫌いだから（あくまで個人的な趣味ですからその手の人は落ち着いてくださいね）。その点、このゲームみたいな絵柄は、なんだかほほえましさを感じてしまいます。……うん。可愛い絵なんだけど、多分まだCG慣れしてないんじゃないか、という。そんな感じで。

アクションRPGとしては、極めて標準的なスタイルを持ったゲームです。シビアにいって、新鮮さはまったくありません。それでも破綻なく仕上がっているので、十分に楽しめることは確かです。でも、どこか一点でもいいから工夫を見せてほしかった。というのは、しかし、大きな不満点にもなり得ますしね。だから、そう、全体に凡庸なんです。そのくせ、最初からいきなり漠然と広いダンジョンの探索をさせられたりして、どうも取っつきにくい。パソコンだとこれでいいのかもしれないけど、ゲーム専用機のソフトとしては練り込みが足りないのではないでしょうか。

やっていて不快を感じるというほどではないので、悪いゲームだとは思いませんが、もうちょっとがんばってほしいなあ、というのが正直なところです。確認しておきますが、ゲーム機としては、SFCの方がパソコンより上なんですよ。 **5**

自堕落ソフトレビュー

今回は蛙についての話をする。蛙と言ったら、ペトペトしていて、ゲコゲコと鳴く、あのカエルのことだ。私はこの蛙というやつに並々ならぬ愛情を感じている。だから、ゲームのキャラクターで蛙が出てきたりすると、とてもうれしい。

ただし擬人化したやつ、アレはいけない。……なんだ？　けろけろけろっぴ？　だめだ。そういうんじゃない。

私は、「けれんみ」たっぷりに擬人化された、動物キャラクターが嫌いだ。そうだ。ディズニーのキャラクターでさえ嫌いだ。ミッキーマウスが好きだという人に対して私は何も言わない。しかし、ミッキーマウスを可愛いと感じる感性は理解できない。あの媚びた目付きとひきつった口元のどこが可愛いのか。

まあいい。それは趣味の問題だ。とやかく言う筋合いではない。

さて、蛙がいい味を出しているゲームだが。その前に、なんでこんな話になっているかといえば、今月発売「悪魔城ドラキュラ」に、なかなかよい味の蛙が出演していたからである。緑色で、ぴょんぴょんと飛ぶ、あの蛙だ。非常に小さい敵キャラで、ザコのクセに妙にイヤな動きをする。きみもプレイ中に彼らに出会うことがあったら、よろしく言っておいてほしい。

蛙のゲームといえば、大昔の「フロッガー」なんてのもあるが、私が蛙好きのためのゲームとしてイチオシする（こんなオススメになんの意味があるのか。無論意味はない）のは、やはり「妖怪道中記」、それもアーケード版だ。もっとも多く出てくるザコキャラがそもそも蛙だし、登場のたびにゲコゲコ鳴いてくれる。1面で出てくる蛙たちのボスもいい表情を出していたし、体を揺すって笑うガマ親分もすごくよかった。

しかし、FFの蛙、アレはだめだ。ただし、Ⅳのステータス画面は非常によい。自分の名前を入れておくと、

「いしの　ー　かえる」

というステータスが、リアルな蛙の絵とともに表示される。あれは最高だ。

←FFⅣのステータス画面に鎮座まします、蛙様の立派な御姿

FC

超豪華メンバーによって テトリスが生まれ変わったぞ

中村光一、すぎやまこういち両氏も開発に加わったという「テトリス2＋ボンブリス」。その発表会に行ってきたのだ。

ファミコン用ソフト

手塚一郎
今月は月の半ばまでにヒッポン以外も含めて20ページ以上こなさなくてはいけないハードスケジュール。しかも、手のかかるゲームが多くて…。14日からは北海道へ行く。何がなんでも行く。仕事が終わらなくても行くぞ(笑)。リングスの試合を観るんだい。前田が負けなければいいな。がんばれ！

10月発売リスト

4日●ちびまる子ちゃん・うきうきショッピング
ナムコ／¥5800

5日●からくり剣豪伝ムサシロード
ユタカ・バンダイ／¥6800

25日●カオスワールド
ナツメ／¥7000

25日●たいむゾーン
シグマ／¥6800

30日●グレートディール
ヘクト／¥6800

未定●スターウォーズ
ビクター音楽産業／¥6700

●ＳＤガンダム外伝 ナイトガンダム物語２
バンダイ／¥8200

●テトリス２＋BomBliss
ＢＰＳ／¥

価格は全て税抜きです

NEWS

▶８月27日に「テトリス２＋ボンブリス」の発表会が行われた。製作者を含む豪華なゲストが招かれてディスカッションが展開された。関連記事は当ページにあり。

FC SPECIAL 特集

あのテトリスがさらにパワーアップ！

新しいモード、ボンブリスも追加されたぞ

「テトリス」――今さら説明するまでもないほどの超ヒット作である。落下してくるブロックをうまく積んでラインを作るという単純な内容ながら奥が深く、久々に万人に愛されるゲームとなった。その「テトリス」がパワーアップして帰ってくることが決定。さて、どこが変わったのかな？

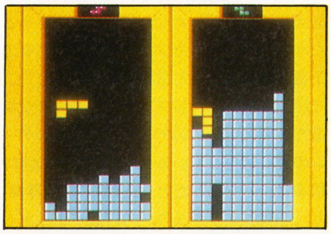
操作はGB版と同じ より遊びやすくなった

ファミコンユーザーに馴染みの深い「テトリス」といえば、もちろんＢＰＳ版。クリア時の妙なコサックダンスや独特の音楽なども人気があった。ただ、パソコン版もそうだったのだけれど、コントローラの下を入力するとブロックの回転、ボタンで落下というシステムは、あまり完成度が高くないなとの印象を受けた。ブロックを一度落下させてしまったらもう途中で止めるどころか回転や移動もできない。つまり、画面下方でブロックを動かしたいと考えたら、プレイヤーは待たなければいけないことになる。それを改良したのが、セガによるアーケード版。レバー下が落下だが、ニュートラルにすれば速度が戻るというもの。それにブロックの左右両回転を導入したのがゲームボーイ版。今回の２の操作もコレ。

↑今回は対戦やボンブリスモードなどが加わって、モード選択画面もこのように豪華になった

２人同時プレイ可能！ だからテトリス「２」

ＮＥＳには「テンゲン版テトリス」なるものがあった。香港や台湾のゲームショップには、これを日本のファミコンで使えるようにした海賊版が売られている。当然というか何というか、この海賊版は日本にも流れてきており、一部のショップでは買えるとか…。テンゲン版のスゴいところは対戦のできる点だろう。しかも最高におもしろいのだ。だから、テンゲン版をプレイした人は欲しくてたまらなくなる。そんな人たちの期待に応えてくれたのが「テトリス２＋ボンブリス」。"２"というのは２人同時プレイ可能という意味なのだ。



↑一番熱中するのは、やはり対戦モード。これだけのために買っても元が取れるぐらい楽しい

＋ボンブリス これは一体何なのか

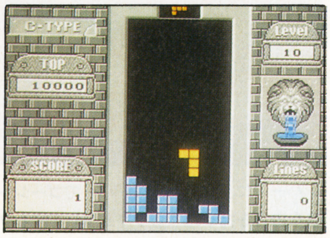
「テトリス２＋ボンブリス」は２人同時プレイ――正確にいうなら対戦プレイが可能なテトリスである。

もちろん１人プレイだって楽しめるようになっている。モードはＡ、Ｂ、Ｃの３つ。順に説明していこう。

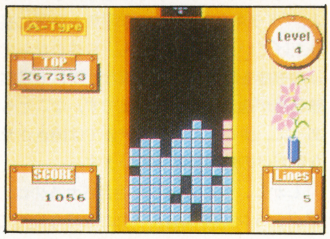
Ａは、いわゆるアーケード版と同じ構成だ。落下してくるブロックをひたすら積んで消してゆく。ブロックの落下スピードはどんどん速くなり、最高ではアーケード版の３倍弱までになるという。ゲームオーバーになるまで気を抜けないわけね。

Ｂは、面クリアタイプ。ファミコン版「テトリス」と同じルール。規定ライン（25ライン）を消すと次のステージへ進める。

最後のＣは、アーケードゲーム「ブロックシード」の１人プレイゲームからアイテムの要素を抜いたものという感じかな。ルール自体は普通の「テトリス」と何ら変わりはないのだが、一定時間経過するたびにフィールドの底におジャマブロックが出現し、積んでいたものを上に押し上げてしまう。つまり、いかに早くラインを作っていけるかが試されるってわけ。ゲームボーイ版での対戦プレイにあった緊張感が、これなら１人で遊んでも味わえるね。余談になるが、このソフトのディレクターでもある中村光一氏は、このモードばかりプレイしているそうだ。それだけ熱いのだろう。



↑１人用プレイもモードが３つあり、なかなか楽しませてくれる。Ｃタイプが燃えるんだよね



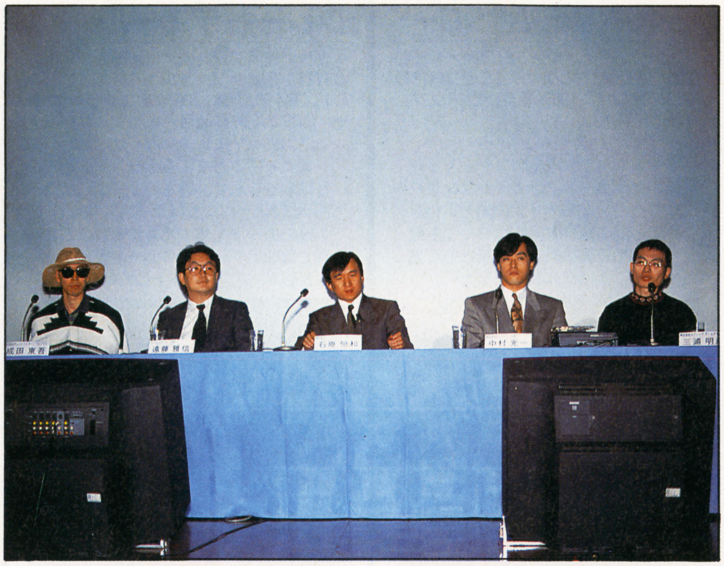
↑背景のグラフィックが美しいのも売りのひとつ。アーケード版を意識したのかなあ？

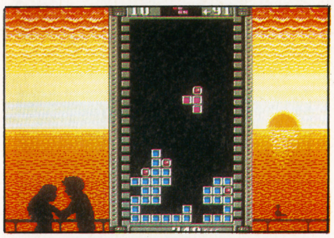
さてさて。ここまで読んできた人なら思うに違いない。それならタイトルにある「＋ボンブリス」ってのは一体何なの？と。では、ここからは、この「ボンブリス」モードの説明。これは「テトリス」をアレンジしたニューゲームなのだ。タイトル通り「ボム（爆弾）」を使うテトリスと言えばいいのだろうか。まずは画面写真を見てほしい。青い正方形で構成されたブロックが落ちてくるので、それをうまく積んでラインを作ってゆく――ここまでは「テトリス」と何ら変わりない。が、問題はココ。ラインを作ったからといってブロックが消えるわけ

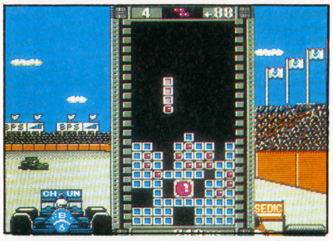
点数評価
❿最高 ❾すごくよい ❽とてもよい ❼よい ❻まあまあ
❺ふつう ❹もう少し ❸がんばれ ❷もっとがんばれ ❶問題外

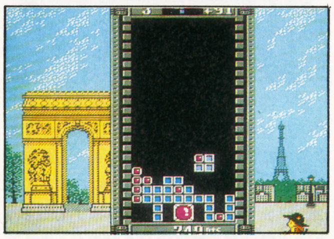
ではないのだ。ラインを消すのに必要なのがボム。これは赤い正方形だ。ボムを含んだラインを消すことで爆発が起こる。この爆風に巻きこまれたブロックだけが消滅するわけね。ボムの爆風は、それを中心として左右に4マスずつ——合計すると横9マス分を消してくれる。また、ボムを組み合わせて正方形を作ると大きなボムとなり、これを含んだラインを消すと9×9マスの巨大な爆発を起こしたりもできる。

ボムをうまく配置して次々と誘爆させるのは、なかなか気持ちいい。画面上のブロックはすべて消せればクリア。次のステージへと移ることができる。これはいかに少ないブロックでクリアしたかを競うもので各ステージごとにベスト3の記録を保存してくれる。全60面も用意されているよ。




↑ルールを読んだだけではわかりにくい「ボンブリス」モード。数回プレイすれば大丈夫だよ


↑ボムの爆発する範囲を計算しながらプレイしないとクリアは難しい。頭が良くなるかも!?


↑「ボンブリス」って、どことなくアーケードゲーム「フラッシュポイント」の香りがするな

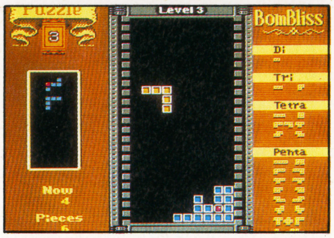
さらに難しいパズル面詰めテトリス登場!

「ボンブリス」が一種類のゲームだと思ってたら大間違い。先に説明したのは「ボンブリス」の中の「コンテスト」モードに過ぎないのである。これをもう少し違った遊び方をできるようにしたのが、ここで紹介する「パズル」モードだ。

このパズルモードは、コンテストモードと一体どこが変わったのか？　システム自体は同じだ。上から降ってくるブロックにはボムが含まれている。それをうまく作動させて画面上のブロックをすべて消せればクリア。何も変わらない。いや、ひとつだけ違うことがある。落ちてくるブロックの種類と数が各面によって決められていることだ。だから、コンテストモードよりも難しくなっている。一回でもブロックの積み方を間違えてしまったら、もうクリアできないと思ってもいいだろう。

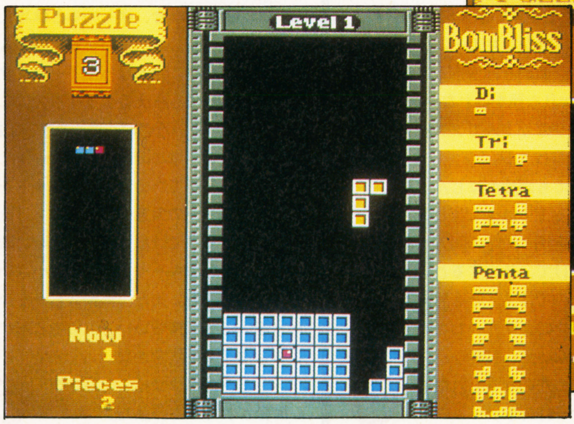
そう、これは詰め将棋なのである。

「テトリス」は思考能力と反射神経が絶妙のバランスで必要とされるゲームだった。が、この「ボンブリス」は、思考にウェイトを置いたアレンジを施してある。特にパズルモードでは、その傾向が強い。

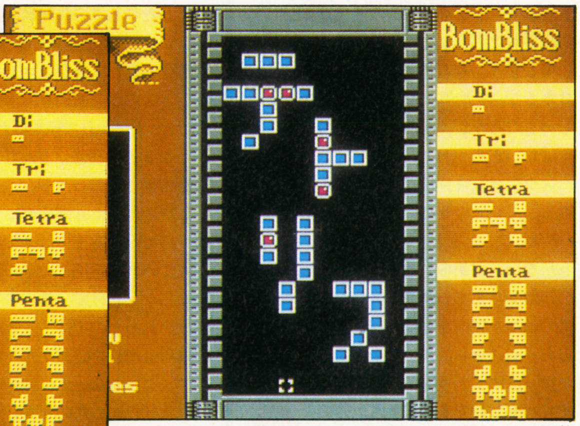


↑パズルは、いわゆる詰めテトリス。反射神経よりも思考能力が試されるモードなのだ

「フラッシュポイント」「ブロクシード」「ジョイジョイキッド」そして「ボンブリス」。「テトリス」の亜流というよりもアレンジなる言葉が似合うこれらの作品。こういったゲームたちを生み出せたのも、やはり「テトリス」の懐の深さゆえであろう。RPGに〝ドラクエタイプ〟と呼ばれるものがあるように、パズルにも〝テトリスタイプ〟なるジャンルが誕生した。もっといろいろな「テトリス」が見たい——そう思っているのは、ぼくだけではあるまい。パジトノフ氏も絶賛したこの「ボンブリス」にどんな反響が返ってくるのか興味深い。



→パズルモードは、ブロックの数が決まっているのがミソね

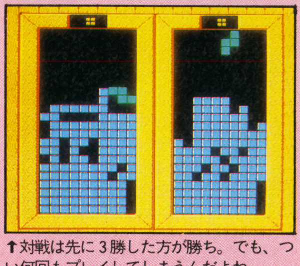


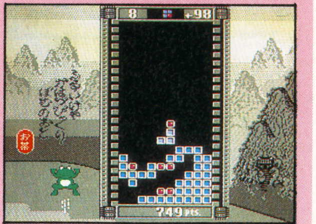
↑コンストラクションモードでは、自分でパズルを作ることが可能

テトリス2＋ボンブリス

BPS／10月発売／¥6500
●容量：2M●ジャンル：パズル●ROM
完成度：100%●バックアップ：あり●プレイ方法：2P対戦可

操作系をゲームボーイ版コンパチにした新テトリス。対戦プレイが可能となり、ゲームのモードも増えた。その中でも目玉は「ボンブリス」。ボムのあるラインを消すことで爆発を起こし、他のブロックをそれで消してゆく。


↑対戦は先に3勝した方が勝ち。でも、つい何回もプレイしてしまうんだよね


↑よりパズル色を強めた「ボンブリス」を追加。幅広いファンを獲得できるかな？

うれしい。

ぼくは、いわゆるテトリス中毒のひとりだ。パソコンにはじまってファミコン、アーケード、ゲームボーイ、テンゲン版もベニー松山くんと盛り上がったっけ。中でもアーケード版は大好き。今でもたまにプレイするぐらい。だから、アーケード版と同じ操作系のテトリスが自分の家で、しかも友だちと対戦できるという、それだけで幸せな気分になれる。うれしい。

だが、この「テトリス2＋ボンブリス」で実際に遊んでみると、「うれしい…だけど…」となってしまった。理由を簡単に書くと、アーケード版と軸が違う点を不満に思ってしまったのである。レベル29ともなれば、コントローラから手を離して頭をかいたりすると「すでに終わっている」世界だ。そんな極限状態だからこそ、クセが出る。「なぜ、まわらぬ」と怒る。アーケードの移植ではないのだから、と考えることもできるけれど、あのブロックの回転の美しさ、そこから生まれるテクニックの数々に魅了されてしまったぼくには、どうしてもこの2が納得できない。評論どころか私情だね、これじゃ。そこに目をつぶれば十分遊べる。文句があっても、うれしいことに変わりはないのだから。

だけど「ボンブリス」モードって、そんなにおもしろいかな？　これを抜いて、もっと安くしてくれた方が個人的にはうれしい。うーむ。

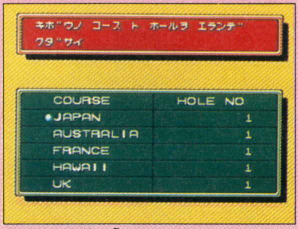
7

マリオオープンゴルフ

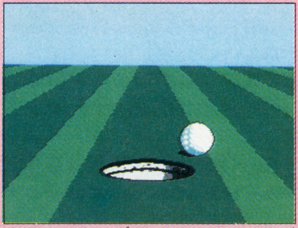
任天堂／９月20日発売／¥6000
●容量：２Ｍ●ジャンル：スポーツ
●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：あり●２Ｐ同時可

任天堂久々のゴルフがコレ。日本やアメリカ、イギリスなどの各コースをまわる。ボールがカップに寄った時、あるいはカップイン時などはズームアップ画面となる。スーパーショットを再現するリプレイ機能もついている。

↑ロムということもあり、スムーズなゲーム展開が可能となった。気持ちいいぞ



↑ゲーム自体は「ＪＡＰＡＮコース」などと同じだが計90ホールもあるのだ



↑ボールがカップによると、このようなズーム画面となる。思わず手に力がはいる

先月号では写真と資料しか手元になかったために内容の紹介しかできなかったが、ようやくロムが届いたので、また扱うことになった。

さて、この『マリオオープンゴルフ』、画面を見てもらえればわかるように、ジャパンコースやらＵＳコースやらの仲間。ズームアップ画面などの追加部分もあるけれど、ルール的に大差ない。だから、期待しすぎると、ちょっとガッカリするかも。

なんだ、それじゃワザワザ買うことないじゃん。とか思う人もいるかもしれない。が、ディスクとロムの違いがあるし、ディスクを持っていない人もいるだろうし、まぁ別にいいのでは？

展開はスムーズだし、このテのゲームにはめずらしく面クリア型だし、ホールインワンなどの記録を再現したりもできるし。そんなワケで、なかなか楽しめる一作だと思う。シミュレーションではなく「ゲーム」なので、誰でも楽しめるはず。できれば対戦でプレイしてほしい。

7

からくり剣豪伝・ムサシロード

ユタカ・バンダイ／10月５日発売／¥6800
●容量：２Ｍ●ジャンル：アクションRPG
●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：あり●１Ｐ専用

ＴＶアニメで大人気の「からくり剣豪伝ムサシロード」がアクションＲＰＧになった。からくり人の国・ジパングでは、謎の事件が同時にいくつも発生。各地の正義に燃える剣豪たちが立ちあがることになったのだった…。

↑町ではＲＰＧ同様、人々と会話をして情報収集をしたり、買い物をする

↑フィールド上ではアクション。レベルアップすると体力が回復するのがうれしいね

今、小中学生たちの間で「からくり剣豪伝ムサシロード」なるアニメが流行しているそうだ。バンダイからのプレスリリースにも「誰もが知ってる人気ヒーロー登場」とか書かれている。が、ぼくは知らなかった。そんなわけで「キャラクターもの」ではなく「普通のゲーム」としてしか評価できないので、念のため。

このゲームは複数のシナリオが用意されている。シナリオは５つ。好きな物語からはじめられ、そのすべてをクリアしたら各話の主人公が集結して最終話に挑む――そういうタイプだ。『ドラクエⅣ』みたいだ、と言ってしまうこともできるけれど、ぼくにしてみたら、どの章からでもプレイできるという点は魅力。ただ、その順番が単なる好みでしかなく、あとの展開にまったく影響をおよぼさないのは少し残念な感じがしてしまう。遊ぶ順番で何か変化があったりするなら１度解いてしまったあとでも楽しめるだろうし、友だちとの会話も弾むのではないだろうか。

アクションＲＰＧとしたことにも疑問が残る。イースやゼルダのように移動の単位（半キャラごとなど）があればいいのに、それがない。だから敵とのかけ引きも力押しの印象を与えてしまう。アクションならば力ではなく技術を全面に押し出してほしかった。システムはシンプルで会話もギャグが散りばめてあるので、ファンなら楽しめそうな感じがするが、それ以外の人にはちょっと…。

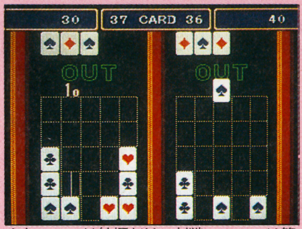
5

グレートディール

ヘクト／10月30日発売／¥6800
●容量：２Ｍ●ジャンル：パズル
●ＲＯＭ完成度：100％●コンティニュー：あり●２Ｐ同時可

次々と落下してくるトランプの絵柄と数字を合わせ、役を作って消してゆくパズルゲーム。役はポーカー風だが、３枚のカードで作るためにそれほど複雑ではない。一定数のカードが落下すると終了。規定得点を上げればクリア。

↑１人用プレイでは規定の金額（得点）を稼げないとゲームオーバーになってしまう



↑おススメは絵柄だけの対戦。ルールは簡単だし、連鎖の勉強にも最適なのだ

また「落ちもの」ゲームか。そろそろネタも尽きてきた感じがある。いろいろと工夫のあとの見られる作品も中にはあるけれど、元祖の『テトリス』を超えるものはない。個人的な意見を書いてしまうと『コラムス』『ドクターマリオ』『サンリオカーニバル』ぐらいしか楽しめるものはなかった。

で、この『グレートディール』を遊んでみる。モードは３つ。１人用プレイと、そのルールをそのまま使った対戦。そして絵柄（スート）だけで数字の書かれていないカードを使う対戦。１人用プレイは、どうも出現するカード――つまり運に左右されやすい感がある。ただ、自分では意識しない部分で〝消し〟が起こってパニックになる点がわりと楽しい。ついムキになってプレイしたりして…。対戦は後者の方が遊びやすい。が、熱しやすいゆえに冷めやすい。簡略化された『サンリオカーニバル』といったところか。連鎖を練習するにはいいのだけど、大がかりな罠をはれないからねえ。

となると、やはり１人でプレイするのが一番のように思われる。

ビデオ出力でも画面がにじんで見えてしまうので慣れるまでは少し苦しい。――が、考えてみれば絵柄と数字の両方を見なければならないわけで、そうすると企画自体に無理があったのでは？　とも思えてくる。

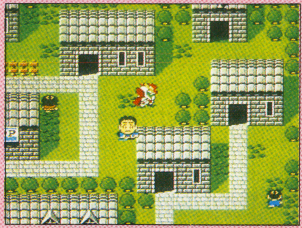
思考性が強いのだから、わざわざ「落ちもの」にはしないで、純粋なパズルにしてくれれば良かったのかもしれない。もったいない一作です。

6

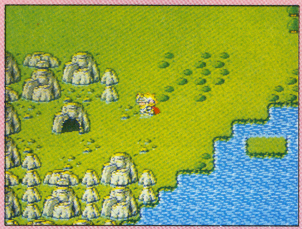
SDガンダム外伝・ナイトガンダム物語2

バンダイ／10月12日発売／¥8200
●容量：４Ｍ●ジャンル：ＲＰＧ
●ＲＯＭ完成度：100％●バックアップ：あり●１Ｐ専用

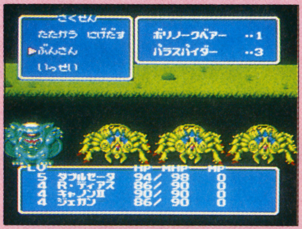
カードダスで発売されているＳＤガンダム外伝の３章と４章をゲーム化したＲＰＧ。パーティは最大で６人。前作同様に戦闘では「さくせん」コマンドが用意されており、敵によって様々な闘い方ができるようになっている。



↑町の中はこんな感じ。ちょっと寂しい感じがしないこともないけれど、まあ合格点



↑フィールドを歩く主人公たち。移動がスピーディーで、なかなか気持ちがいいね



↑戦闘モードがコレ。「さくせん」コマンドで細かい指示を与えていこう

ぼくはガンダムにまったく興味がないため、キャラクターの力関係や特長などがわからずに戸惑った。キャラクターものなのだと割り切ってしまうこともできるのだが、ファン以外を完全に切り捨ててしまうこの姿勢はどう評価すべきなのか。ある意味では正しいのだろうが、ガンダムを知らない人が買った場合、楽しめるとは思えない。ファンも楽しめ、またそれ以外の人もそれなりに遊べ、元となったキャラクターに興味を持ってもらえるようなものにしてほしかった、というのが正直な感想。まあ、口で言うのは簡単なのだけど…。

逆に好感が持てたのは、フィールドを歩くキャラクターの大きいこと。大きければいいというわけではないが、戦闘時の敵グラフィックとのギャップが比較的小さいので一体感がある。また、移動スピードがやたら速いのも気持ちいい。町の中とかが少しショボイのが残念かな。

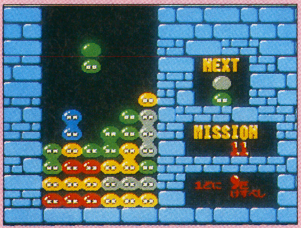
メッセージがクサイので好き嫌いが分かれそうな作品だ。

6

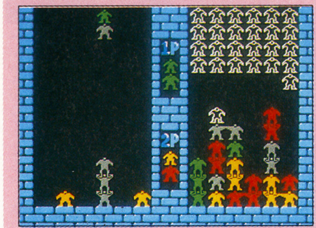
ぷよぷよ

徳間インターメディア／ディスクライター書き替え中／¥600●ジャンル：パズル●DISK完成度：100%●バックアップ：ディスクセーブ可●2P同時可

ファミマガ・ディスクの第5弾。今回は、あのコンパイルも制作に加わっているようだ。ゲームは「落ちもの」。落下するスライムをうまく置き、ナナメ以外で4つそろえればいい。一直線でなくてもいいのがミソ。連鎖もあり。



↑1人でプレイすることも可能。アイテムやクリア条件があったりする。



↑おもしろいのは、やっぱり対戦。ゴミブロックを降らせて友だちをなくそう（笑）

またまた「落ちもの」。ぷよぷよ（スライム）がふたつくっついたブロック（？）を落下および回転させ、うまく積む。ナナメ以外で4ブロックつなげれば消すことができる。操作系は『ドクターマリオ』、システムはアーケードゲームの『テキパキ』。およそオリジナリティに縁のない作品だ。が、遊んでみてビックリ。これが実におもしろいものに仕上がっているのだ。

おススメは、もちろん対戦。これまでのこの手のゲームだと、多くのラインを消すとそれが相手へと移ったり、あるいは『コラムス』のように底が上がったりのどちらかが主流だった。『ぷよぷよ』は、大がかりな連鎖をすると、相手のフィールドに大量のゴミブロックを降らせることができる。——と書くと『ドクターマリオ』を想起する人もいるだろうけど、あんな生やさしいものではない。一度に30ブロックぐらい落ちてきたりするほどなのだ。しかも、そのブロックには色がない。色ブロックでラインを作ると、それに隣接した色なしブロックも消えてくれる寸法である。文章ではわかりにくいので、ぜひ遊んでほしい。一度コントローラを握ったら、まず1時間は熱中してしまうことを約束しよう。

難があるのは1人用プレイ。なんだか、ちっともおもしろくない。2人で遊ぶという条件つきで8点をつけよう。

このゲームはディスクライター書き換え専用。このためにディスクシステムを買ってもいいほどの傑作だ。

8

カオスワールド

ナツメ／10月25日発売／¥7000●容量：3M●ジャンル：RPG●ROM完成度：90%●バックアップ：あり●1P専用

パーティ制のRPG。3人の仲間と共に不吉な予言の謎を解くべく冒険する。売りはリアルタイムの戦闘モード。敵味方が入り乱れて戦うこのシステムは、次世代RPGの可能性を秘めている。ややマニア向けの内容だ。

↑システムは、いわゆる普通のRPG。夜と昼の概念があるなどガンバッているが…

↑戦闘モードは、まだ練りこまれていないものの可能性を感じさせてくれて好き

ナツメというソフトメーカーには、なぜか色ものイメージがある。それほどまでに『東方見聞録』のインパクトが強かったのだ。だから、ナツメが新作をリリースすると聞くと、また妙な作品か、と思ってしまう。冷静に考えてみると、シリアスな作品の方が断然多いのにね。

で、この『カオスワールド』。こいつはなかなか力が入っているシリアスRPGだ。パッと見るとグラフィックも地味だし、なんだかつまらなそうに思えてくる。確かに妙にコンパクトにまとめられており、衝撃や感動を与えるには力不足。ひと昔前の作品という感じさえする。

が、遊んでみてビックリ。戦闘モードが楽しいのだ。パソコンRPGの名作『ティル・ナ・ノーグ』を知っているなら、あの戦闘モードから移動を抜いたものをイメージしてほしい。この『カオスワールド』のバトルは、ちょうどあの雰囲気なのだ。

1人が殴っている時に他の全員がじっとしているのは妙だ——RPGをプレイしていて、そんなことを考えた人もいるだろう。『カオスワールド』は、それを極力プレイヤーに感じさせない作りになっている。そう、乱戦なのだ。

まだまだ粗さを感じさせてしまうけれど、この志の高さは買いたい。戦闘中心のコンピュータRPGだからこそ、そこにこだわる。これからのRPGのとるべき道のひとつ。その扉が開かれた。

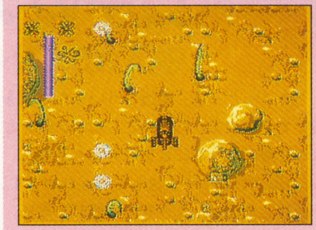
ちょっと早いがIIを期待したい。

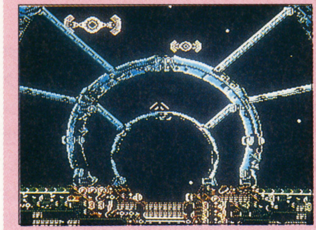
6

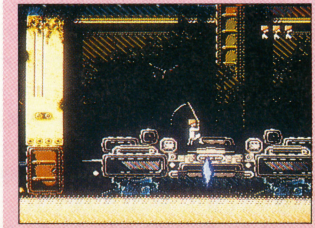
スターウォーズ

ビクター音楽産業／11月15日発売／¥6700●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：99%●コンティニュー：あり●1P専用

映画「スターウォーズ」のIを題材としたゲーム。トップビュー、サイドビュー、3Dというように場面によって異なった視点のゲームが用意されている。主人公ルーク・スカイウォーカーの他に5人の仲間がいる。


↑スタート直後は2D。タトゥーインではいくつもの洞窟を探すことになる。


↑洞窟や建物の内部ではサイドビューのアクション。ここは宇宙港の1シーン


↑ミレニアム・ファルコン号を手に入れたら3D風シューティングになる

IIIで打ち切りになったと思われていた映画『スターウォーズ』だが、なんとIVを撮るようだ。変な作品にならなければいいのだが——と今から心配してしまう。

さて、これはIのゲーム化。もちろん映画と展開がまったく同じというわけにはいかないけれども、ハズさない程度なのでまずは安心。遊んでいくうちに「ああ、こんなこともあったなぁ」と思ったり、BGMに懐かしさを感じたりもできる。これで最後まで楽しませてくれればよかったのに。

何が悪いかといえば、ゲームになっていない。映画をファミコンに落とした手法自体は悪くないのに、それがゲームとして完成されていないのである。難易度を単純に言葉にすれば「なんだコリャ」という、半ば不条理なものだから困る。

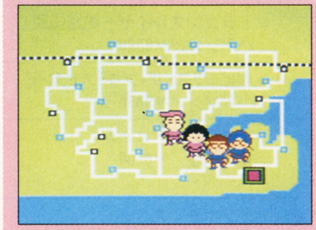
映画『スターウォーズ』を思い出すための良きアイテムを意識して創ってほしかったなぁ。そうでなければ、もっとしっかりとゲームにするべきだ。このままでは、あまり遊べない。

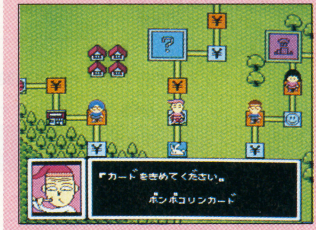
4

ちびまる子ちゃん・うきうきショッピング

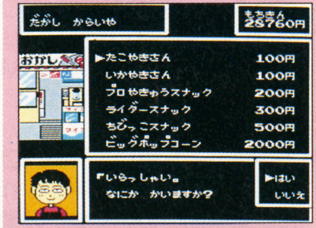
ナムコ／10月4日発売／¥5800●容量：2M●ジャンル：ボードゲーム●バックアップ：なし●4人同時参加可

おなじみ「ちびまる子ちゃん」のゲーム化。まるちゃん、たまちゃん、花輪くん、そして丸尾くんの4人が、清水市の名所旧跡をまわりながら買い物競争をする。様々なカードやイベントの用意されたボードゲームだ。


↑お馴染みの4人組がくり広げるボードゲーム。1人プレイも可能だよ



↑清水市内はこんな感じ。「ポンポコリン」なんていうのも用意されている。



↑ゲームの真の目的はお買い物。「ライダースナック」なんて懐しいよなあ

手元にあるのは資料と画面写真だけなので当然プレイしていません。ので、評価はなし。ゲーム内容だけを書きます。

この『ちびまる子ちゃん　うきうきショッピング』は1〜4人までプレイできるボードゲーム。社会科の授業で先生から清水市のことを習ったまる子ちゃんたち4人は、実際に自分の足でまわってみようということになった。が、それがただの社会科見学になるはずもなく、なんと〝お買い物競争〟となってしまったのだった——。

清水市には名所が9ケ所。そのうちのひとつが最初の目的地。そこにたどりつくと次の目的地が決まり…というようにゲームが進行する。しかし、ゲームの目的は名所めぐりではなく、その合間をぬって行われるお買い物。仲間に横取りされないように買い物をし、家に持ち帰ってニコニコポイントを稼ぐのだ。買った品物によって麻雀やポーカーなどのように役が設定されていたりもする。資料を読む限りでは、とてもおもしろそう。興味のある人はどうぞ。

PC

最近の洋物ソフト流行現象を考察してみる!!

日本はゲームソフトの輸出大国だったのに、最近は洋物に押されっぱなし。なんでこうなったのかな？

PCエンジン用ソフト

辻　猛

いろいろあって、約1年半ぶりに原稿を書くことになっちまいました。一応今回はリリーフ的な感じなんですが、もしかしたらこれからずっとかもしんないです。

北枕先生はどうしたかだって？　まあ、いろいろほんとにあったのよ。詳しくは聞かんでちょ。次号詳しく書くからさあ。

10月発売リスト

	●ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ハドソン／¥6800
	●ポピュラス・ザ・プロミストランド ハドソン／¥5800
	●バニラシンドローム 日本物産／¥6900
4日	●メソポタミア アトラス／¥6800
18日	●ワールドサーキット ナムコ／¥5800
25日	●天使の詩 RIOT日本テレネット／¥7400

価格は全て税抜きです

NEWS

▶巻頭の速報でもお伝えしている、9月23日に行われたCSGによるTVゲームソフト新作発表会。注目のSCD-ROM²のソフトをはじめ、Hu-CARD26本、CD-ROM25本のソフトが展示された。（P2参照）

▶一体型ハードPCエンジンDUOが9月21日に発売された。東京都内のいくつかの量販店では既に予約の問い合わせもあったとのことだが、ユーザーのくわしいリアクションに関しては次号でお伝えする予定。

▶9月末現在で未だ発売日、価格等のスペックが未発表のスーパーCD-ROM²。発表日に関しては今のところ"来春"という段階までしか発表されていない。（関連記事P24）

▶9月6日にハドソンから「天の声バンク」が発売された。これは天の声2のデータを4台分保存できる機能を持ったカード。定価¥3880（税抜き）

点数評価

⑩最高　⑨すごくよい　⑧とてもよい　⑦よい　⑥まあまあ　⑤ふつう　④もう少し　③がんばれ　②もっとがんばれ　①問題外

PC SPECIAL 研究

日本のゲームは本当に面白いのかな？

輸入物ソフトの面白さがどこにあるのかを探る！

『ちょっと一言』最近こういった原稿を書いてないので、ちょいとPCエンジンとはかけ離れた内容になるかも知れません。ま、今回だけは少々我慢して頂きたいです。それにしてもなーんかせまく感じるなあ。ヒッポンってこんなに字がちっちゃかったっけか？

●

プリンスオブペルシャっていうのはアクションゲームだ。しかし、マリオやロックマンとはあきらかに違う性質のアクションである。マリオってのは、重力の少ない世界でピョンコピョンコ跳ねてる、その軽い飛び跳ね方が特長であろう。ロックマンはもっと強い重力を感じる。これは単純に飛び方のテクニックを要求される。ペルシャは、このロックマンに近い性質をもっているようなのだ。主人公は、仕掛けだらけの地下迷路をテクニックとひらめきでクリアしていくのだ。しかし、やはりロックマンとも違う。それは「重力」を感じる「人間」が主人公である、という点だ。主人公はリアルなアニメーションで、歩き、走り、時には壁をよじ登り、時には忍び足で進む。なにしろ主人公は人間なのだから、高い所から落ちればダメージくらうし、時には死んでしまう。あたりまえだね。人間なんだから。しかも、落ちた先に仕掛けがあって、トゲトゲでも出ていようものなら、それに刺さってくしざしだあ。全身血だら真っ赤になって死んでしまった自分を見て、痛いと思うかどうかは知らないが、今までのゲームより、はるかに死んじまった、というのを認識させられる（それでも、数回死ねば慣れちゃうところが恐い）。

↑ペルシャ王国のお姫様を助けるために、1時間でダンジョンの底から脱出せねばならないのだ！

●

長々と状況を説明したが、最近とっぷり洋物（IBM、アミガ関係）に洗脳されてる外国産ソフトコンプレックスの塊（洋物オタクと呼んでください）と化しつつある私メは、こういった物が妙に気に入ってしまうのでありました。

こういったところってのは、つまりリアリズムという点だ。元ディズニーの人が原画書いてるだけあって、キャラクターの動きはミョーになめらか。ディズニーのフルアニメの世界を垣間みてるようだ。ホンマすごいでっせえ（んなおおげさな）。なんでスーパーCD-ROM²でやらなけりゃならないかは、この動きを見れば一目瞭然だよ（キャラの動きがリアル＝キャラパターンが多い＝キャラパターンデータを入れるRAMが多く必要となる）。

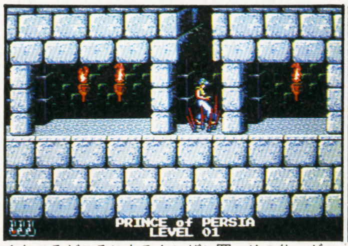
内容は単純、しかしテクニックがいる。こういうのにオイラは昔っから弱いんだよなあ。パソコン（98系）では、もうアクション、シューティングは売れないってえのが定説になりつつあったのに結構売れたのは、こういった要因があったからではないでしょうか。そうでなきゃ、こんなにいろんな機種に移植されたりはしないわな。

●

さて、ここからがメインですぜ旦那。

ちょいとパソコン関係の仕事に従事していたせいで、1年ばかり家庭用ゲームというものから遠のいてたんだけど、回りの友人達が「FFⅣえ〜ぞ〜」ちゅうんで、秋葉原で売ってるくせに堂々と定価で売ってたのを、まあドラクエん時のように抱合せ19000円よりゃましかと思いつつ買って、久々にやってみたんですわ。ついでにいくつかのゲームもね。FFⅣはよかった。だけどそれ以外の、あえて名を秘すゲーム達の感じがどうもヘンだ。おかしい。あたりまえですね。頭の中はIBM、AMIGAのタコ野郎なんですから。そこで、なにがヘンなんだろうと外人になったつもり（笑）で考えたりしたんですわ。

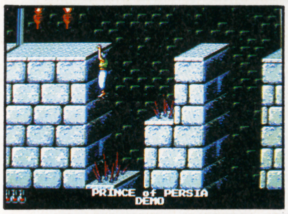
結論は、日本では演出重視、外国産はリアリティ重視でゲームが作られているって事ですかね。こうくれば、こんなタコな疑問もわいてくるってもんだ。「では、どちらの方がおもしろいんやろか？」とね。続きは次のページだ。



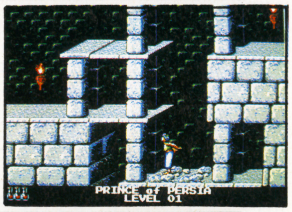
↑ところどころにあるクシザシ罠。その他、ギロチンみたいなのとかいっぱいあるんよ

↑キャラクターは完全に人間を演じてる。だから、落ちればダメージをくらってしまうのだ

→いきおいをつければ遠くまでジャンプできるようになります



←ぶらさがって、なるべく高いところから落ちないようにする



→上にジャンプして、よじ登ることもできまっせ

←体力回復剤をのんでライフの補充。ライフ増加剤もあるんよ

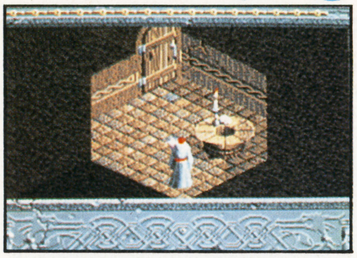
プリンス・オブ・ペルシャ／リバーヒルソフト　11月8日発売¥6800　©Riverhill Soft Inc.　©ARGENT　©1989Jordan Mechner　©1990Broder Bund

演出過剰になってないかい？

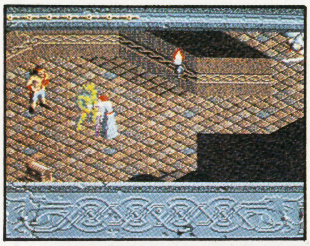
どうも最近の日本のゲーム制作の風潮として、うざったいものはバッサリ切る！というのが定着しつつある気がしますな。確かにうざったいものはうざったいものだ。しかし、本当にそれが面白くないものなのかどうかを考えて切ってるか、というと、ほとんどのゲームで？　となるでしょう。

今まではそれでもよかったのよ。

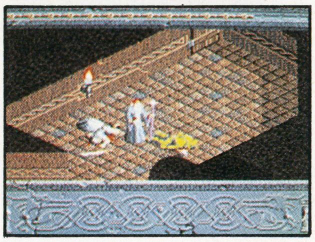
だけど、今ではそれですまなくなってしまった。ゲームの根本を考えるとき、全世界共通なのが、プレイしてる人間をいかに引き込ませるか、という点であるのは皆さんご承知の通りでしょう。昔のゲーム機、パソコンは能力が低かったので、リアルさを追求できなかった。だからキャラゲームというか、自分で想像して感情移入していくタイプのものが多かった。単純明快なものほど感情移入しやすいわけだから、ちょうどよかったのよ。だけど、それでは飽きたらなくなってしまったユーザーが増え、それに対応しようと、日本では操作性重視の方向に向いていった。よけいな事は省いて、ゲーム性を高めて行くようになったのだ。そこまではよかったんだけど、その副作用であまりに押し付けの演出が多くなってしまったんじゃなかろうか？　FFⅣぐらいにトントン進んでドラマチックなら、次はどうなるんだろうという好奇心もわいて来るが、先がミエミエで、とってつけたようなありふれたアニメーションを見せられるのは、はっきり言ってツライのである。つまり、感情移入のしようがない。前号の意見とは食い違うが、そんなにアニメがみたいなら、アニメを見ればいいじゃんか、てな結論になりはしないだろうか？（ああ、嫌われそうな言い方）過剰な演出はプレイヤーを遠のかせる原因であることに、早く気がついてほしいものだ。それではいったいどうしたらいいんだろう？　シンプルだけど楽しめるゲーム性と、リアルなキャラの動き。プリンス・オブ・ペルシャはこの2つの要素を実にスッキリ演出してくれている。ではそれが、一体PCエンジンの今後にどんな影響と関係があるというのだろうか？　そのまとめは次の項目を見てちょうだいな。



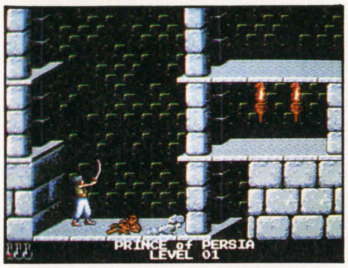
↑これはアミガの斜めスクロールアクションゲーム、Immortalだ



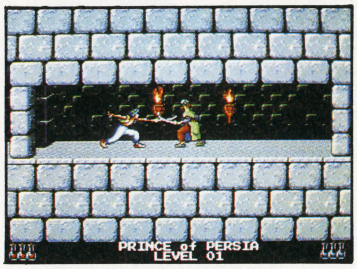
←アドベンチャーのように会話できちゃうところが新しい



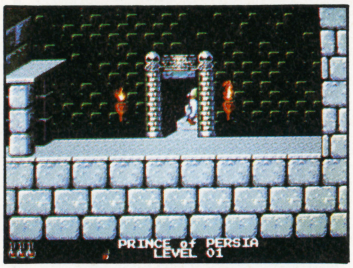
←こういったナナメアクションもPCの得意とする所でしょう



↑最初のステージで剣を入手する。武器をやっと手に入れる事ができた。オプションはないよ



↑単純なタイミングで戦いを進行する。これやってたら侍とかいうゲームを思いだしちゃったよ



↑なんとか切り抜けて階段に到着だ。パズル的な要素が大だから、オジサンにうけたのかもね

スーパーCD-ROM²は世界的に通用するマシンだ！

日本のゲームが操作性をよくする事を考え、演出を重視していったのとは逆に、海外ものはリアリティーを追求していった。フライトシミュレータではF15のコックピットをそのままそっくりにしたり、ダンジョンマスターのようにモンスターがダンジョン内を徘徊する現象を視覚的に再現してみようとしたり、シムシティのように都市運営という現実をシミュレートしたり。

これらがスーファミや、スーパーCD-ROM²に移植され、売れていくのは目に見えている。なぜかって？　そりゃハマるからよ。ハマるってのは、その世界に入ってしまう事をいうわけだが、最初っからそういうように作ってあるんだから、ハマらないわけがなあい！　そして、ここで期待されるのがスーパーCD-ROM²というわけだ。

今までは容量の関係で実現しなかったソフトが、このシステムのおかげでやれちゃうようになる。

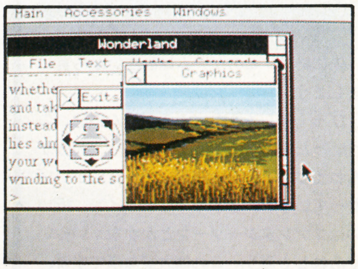
こりゃ大変な事だよ。なにしろリアルなものは日本じゃ作れないからねえ。おっと間違えました。作れないんじゃなくて作っても本物っぽいという程度、ただのモノマネになるだけという事です。いくら日本人ががんばったって、山田邦子がチャパツにしたところで、ポンニチ野郎は所詮ポンニチ野郎。身近に戦闘機がブンブン飛んでるわけでもなし、シャトルで宇宙にいっちゃたり、RPGの基礎を子供の頃からたたき込まれるわけでもなし……。

ま、明るく考えれば、面白いゲームがドンドンでてくるわけだからいいけどさ。しかし、海外物はすごいよ～。マックのウォーロックなんか、これからはこれだあ！と感じるものがあるんよ。そう、まるでダンジョンマスターを最初に見たあの感動と、同じものがね。

この路線こそ、CD-ROM²の進むべき道だと感じたわけだ。これなら、問題なく全世界に売っていく事ができる。

で、結局何が言いたかったかというとだ、もっと世界に目を向けようということなのよ。あれ？　これじゃ前号の成沢先生と同じじゃないかい？　まいっか。思いは同じって事だからね。

特にこれからゲームを作ろうなんて考えてる人は、このヘンをよく考えないと、時代遅れになっちゃうんよ。



↑テキスト形アドベンチャーのワンダーランド。マンホールのような味がちょこっとある

オリジナリティーも大切だけど……

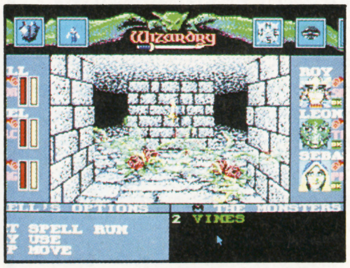
今回紹介したペルシャにしたって、ムリすりゃメガドラ、スーファミにできなくはないはずだ。最近多いよね、どの機種にも移植されるゲームって。しかしオリジナリティーも大切な要因だ。これに固執しているのは、今のところメーカー3社（任天堂、ハドソン、セガ）ぐらいしかない。これからは世界に通じるものも作っていかないと。そして、それにいちばん近い距離にあるのがスーパーCD-ROM²を一番よく知っているハドソンというわけだ。

それには、プレイヤー共々、いままで不必要とされていた事をいかにして面白いものにしていくかが肝心だ。いつまでも同じようなPRG作ってちゃアカンよなあ。

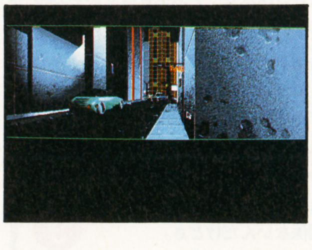
他力本願したところで今回はおしまいだ。本当は自分でつくっちまえばいいんだけど、技術力がまだまだともなってないので、3～4年待っててておくんなさい。そんなの覚えてられるかって。

ここで、スーパーCD-ROM²へ移植希望のソフトを軽く紹介しときましょ。まずはウィザードリィⅥ（写真左下）。写真の通り、ダンジョンもモンスターもリアルに描かれてるのが今までのウイズとの違い。次は本命ワーロック。マックⅡ＋CD-ROMという贅沢なシステムでしか動かないけどまるで映画を見てる様なリアルな動きに感動してしまうよ。これ移植しましょうよ、井上さあん。

↑ウイズⅥとなるベインオブザコズミックフォージだ。ダンジョンマスターみたいなんだよな



↑DMと違うところは戦闘方法ぐらい。往年のウイズファンからはちょっと敬遠されてるそうな

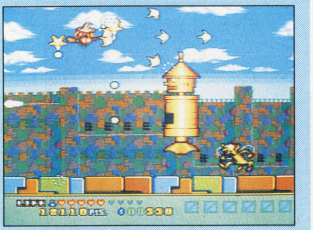


←ワーロックは、手間暇惜しまず時間かけて作ってますよ

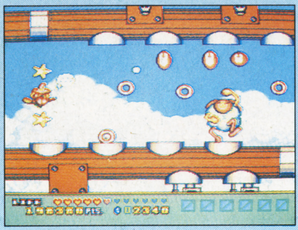
マジカルチェイス

パルソフト／11月15日発売／¥7800●メディア：Hu－CARD　4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●２Ｐ可能

横スクロールのシューティングゲーム。内容はオーソドックスなものだけど、今までにない新しい感覚で我々を楽しませてくれる。６ステージと、数はちょっと少なく感じるけど、全くそんなことあないんよ。



↑２つの星は弾よけになるので、オプション的な使い方をしながら進むようになる



↑このポップな感じはとっても新鮮であった。みんな、パルソフトを応援しよう！

先に結論：このゲームは面白いから買いましょう。

びっくりしました、このゲームには。こういったものがでてくるんだから、わっかんねえよなあ、この業界って。なにがいいかっていうと、まずキャラデザイン。近いのはファンタジーゾーンとかかな？いやいやあれとも違う。これは大変な事ですよ、最近のゲームって、どこかしら過去のゲームと比較できるじゃない。ああ、これはあのゲーム系統だな、とかさ。だけど、このシューティングには、キャラデザインの感覚に関しては、ああ、あれだと、言えるものが浮かばないんだよ。いやまいったね。まいるこたあないか。

落ちつけ落ちつけ、なにを興奮しとるんじゃい、まったく。そうそう、初心者向け、通常、強めとレベルを変えられるんだけどこれもうまくいっている。シューティングは技術力がないとアカンのだけど、その点も問題なし。技術力がある方なんじゃないかなあ。キャラもたくさんでてくるし。

これがカードで遊べるんだから、いやはや、ＰＣ単体のゲームの未来はまだまだ明るいなあ。とにかく買って損なしだ！　このパルソフトというのは、非常に見込みがある。みんな、今後このメーカーは要チェックであるぞよ！

あれ、住所が愛住町３だって。技評の近くなのかな？　うちも前の事務所はこの辺だったんだよ、なつかしいなあ。全然関係ないんだけどさ。

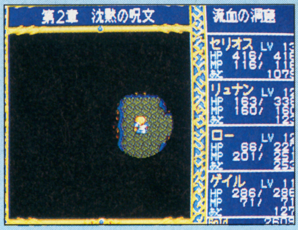
9

ドラゴンスレイヤー　英雄伝説

ハドソン／10月25日発売／¥6800●メディア：SCD-ROM●ジャンル：RPG●ROM完成度：90%●バックアップ：あり●１Ｐ専用

ドラゴンスレイヤーと名はついてるけど、過去の作品との関連性はほとんどない。キャラクターベースのＲＰＧだ。パソコン版からの移植だが、当初からゲーム機を意識した作りになってるので操作性はいい。

↑オープニングっからアニメーションビシバシの世界。スーパーＣＤの威力だねえ



↑ダンジョンがちょっと変わってる。モンスターがいるのがわかってしまうからだ

パソコンのをやってたとき、こりゃすぐにＰＣなんかに移植されるな、と感じた。それぐらい、いかにもゲーム機のロープレっていう雰囲気だったんよ。ちょいと時間かかったのかもしれないけど。これもスーパーＣＤ-ＲＯＭ²の特長、つまり読み込みのアクセスが少なくて済む、というのを大いに活用している。前のシステムだと、イベントシーンの関係上、音声等をＡＤＰＣＭで処理しなければならなかったんだ。それがこのシステムだと、イベントカットを数多く読み込める→グラフィックデータを読みにいく回数が減る→音声、ＢＧＭをＣＤトラックにしても気にならない、というようになる。これで、イベントシーンはクリアなＣＤサウンドで楽しめるってわけだ。

う～ん、さすがハドソンの技術力はすごい！　あやかりたいもんですなあ。

ゲーム内容は、一度はパソコンになってたものだけあってとってもいい。バランス、効果、戦闘と、どれをとっても一級品だ。

難をひとつだけいうなら、あまりにバランスがとれすぎるので、自分の行動が見越されてる様な気がしてしまいます。アイテムを買うタイミングが良すぎるんだもんなあ。あとは魔法の名前が若干覚えにくいかな？　ま、そんなとこでしょう。

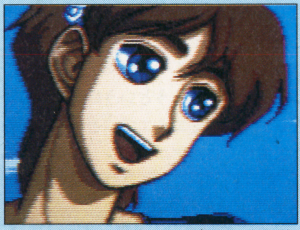
あとはな～んも言うことなし。これを買って、スーパーＣＤ-ＲＯＭ²の威力を思う存分味わってください。そうそう、声優陣もすっごい。特に私らの年代（S40年生まれ前後）にはたまりませんわ。

9

天使の詩

テレネット／10月25日発売／¥7400●メディア：SCD-ROM●ジャンル：RPG●ROM完成度：80%●バックアップ：あり●１Ｐ専用

新生テレネットのスーパーＣＤ-ＲＯＭ対応のＰＲＧ。キャラクターデザインはワルキューレ等の原画をやった富士宏氏が担当。ケルト神話をモチーフにしたストーリーは中世以前のイギリスを舞台としている。



↑ワルキューレの頃から、ずいぶん絵が変わった感じがするのは私だけでしょうか？

↑戦闘シーンの入り方がちょっと変わっている。あとは普通のＲＰＧっすよ

テレネットのPRG。むむう。おっ、原画が富士さんじゃあないか。昔の会社で何度か会った事があるんだけど、覚えていないだろうなあ。あの頃は、まだナムコに勤めてて、パッケージデザインかなんかやってたんだよなあ。うんうん。フリーでやってるって話は聞いてたけど、こんな所で仕事しとるとはなあ。どれどれ、ちょいとやってみるか。おお、さすがスーパーＣＤ-ＲＯＭ²、ビジュアルが途切れなくて進んでいく。キャラの動きは、う～ん、イマイチだなあ。ＦＦⅣをやったあとだから、よけいになのかもしれないけれど。むむう、ＲＰＧの所は、オーソドックスなもんだね。てえことは、やはりこのアニメーションシーンがウリなんだろうなあ。前のＣＤ-ＲＯＭ²では、１カットごとにシャカシャカ読みにいってたから、途中でやる気が果ててしまったもんだけど、このシステムなら、なんとかやれそうだ。家の中に入ると、屋根がぶっとぶところはなかなかいいねえ。

モンスターの出現もなかなか考えてある。それに、モンスターデザインはいい。これはなかなかのものだ。しかし、ケルト神話の雰囲気が伝わってこないのはなぜなんだろう？　そうか、ケルトっていうからには、細かい設定にも凝ってほしいのに、そのあたりがウヤムヤになっているからなんだな。

惜しい、実に惜しい。これは、もっとケルト神話とは何かってのをプレイヤーに伝えるべきだった。これで

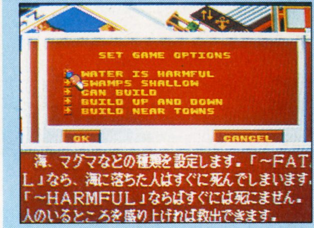
5

ポピュラス・ザ・プロミストランド

ハドソン／10月25日発売／¥5800●メディア：SCD-ROM●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●１Ｐ専用

ノーマルのポピュラスと、キャラパターンがいくつも入っているプロミストランドの両方が入っている。ハドソンオリジナルのボンバーマン面がなかなか笑えていいぞ。ＣＤからのＢＧＭもいい。アミガみたいだ。

↑やはりボンバーマン面でしょう。敵の戦士がドロボウみたいでヘンだぞ



↑コマンドは英語だけど、ちゃんと日本語ヘルプシステムも付いてる。あたりまえか

まあその、なにせポピュラスですから、今更評価云々ってえもんじゃあないでしょう。ただ、このポピュラスが一番原作？に近いんじゃあないでしょうか。

このゲームが海外（イギリス）で作られたのは知っているね？　んで、マックとか、アミガでプレイされていたゲームなわけだ。私メが最初にポピュラスをプレイしたのはアミガだったんだけど、それはまず、ＢＧＭから盛り上げさせてくれた。マックやアミガというマシンの音楽機能は異常に高いレベルの物を持っている。マック、アタリＳＴ、アミガは、それ自体で強力なサウンドマシーンでもあったわけだ。だからＳＥ等は非常にハイレベル。98のＦＭ音源なんてのはあああた、石器時代のものですよ。城塞つくれる文明にかなうはずがありません。情けないの一言だね、まったく。

とか思っていたら、やってくれましたよ、さすがＣＤ-ＲＯＭ。とにかく、ＢＧＭやＳＥがちゃんとしているってことがいかに大切かわかるね。それを再現できたのは、日本ではこのバージョンだけだと思われるわけだよ。

ゲームの方はほとんど変わりありません。ただ、ハドソンらしくボンバーマン面があったのには笑った。なかなかかわいいじゃんか。もうこれだったら、いつでもハチスケをボンバーマンに変えられるね？

今回はちょっと外国にかぶれてる香港あたりのボンニチ観光客になりきっています。すんませんねえ。

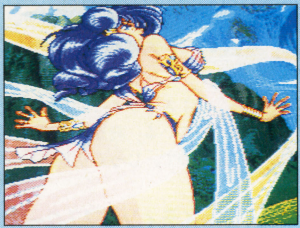
7

バニラシンドローム

日本物産／10月上旬発売／¥6900●メディア：CD-ROM●ジャンル：テーブルゲーム●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●1P専用

脱衣マージャンの老舗、ニチブツから それっぽい麻雀ゲームが、とうとうPCエンジンで出た！ モードはアドベンチャー、トーナメント、フリー対戦の3つに分かれ、20数人のアブナイ美女が登場する。

↑どっかでみたことのあるようなねーちゃん。なんかあぶねえなあ



↑これはちょっとあぶないアングル。こんなねーちゃんがいっぱい入ってる。やらし

確か先月だったかの新聞に、脱衣マージャンがあまりに過激になってったんで、業界で自主規制を9月かそこらから始める、というのを読んだ記憶がある。ああ、例の和歌山のアレかしら、それともあの事件の後遺症がここまできているのかしら、と思ってしまいました。脱衣ものって、みそさんを初め結構ファンが多いからねえ。ま、1年すりゃみんな忘れるんだし、それまでの辛抱か。

あらあら、また脱線してしまいましたね。その、脱衣業界（どんな業界じゃ）の老舗日本物産が、脱衣っぽい麻雀ゲームを、PCのCD-ROMでとうとうだしてしまいました。これは脱衣っぽいってえのがミソだね。つまりだ、完全に脱いじゃいないが、露出度が非常に高く、しかもきわどいアングルのねーちゃん達がいっぱいでてきてしまうわけだよ。これはさすがにこのシステムでしか楽しめねーだろうなあ。それにねーちゃん達もなかなかかわいいしね、あたりまえか、それで売るんだからなあ。

そのねーちゃん達はアドベンチャーモードでいっぱいでてくるようになっている。そして、1シーン進めるには、1回勝たねばならないようになっているわけだ。こういったシステムはほとんどゲーセン脱衣麻雀と同じ感覚だ。凝りゃなかなかいいかもしんない。CD-ROMだからしゃべるしね。そうそう、主人公の声はうる星のあたる、古川登志夫があてている。ニチブツにマニアがいるなあ…。

6

クイズアベニューII

NECアベニュー／10月上旬発売／¥6000●メディア：CD-ROM ●ジャンル：クイズゲーム●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●5人までプレイ可

タイトル通り、2作目となったクイズを出し続けるゲーム。複数の人間で遊べるF1モードと、クエストモードがある。F1モードは、連続正解すればするほど得点が上がる形式、クエストモードはRPG風となっている。

↑F1モードは、多人数でやらないとつまらん。答えは選択方法に問題あるのでは？

↑クエストモードは、まあそこそこ。キャラクターはとってもかわいいんだけどねえ

ちょっとがっかりだ。はじめてクイズアベニューなるものをプレイしたときの疑問点がまったく解消されていない。すなわち、プレイする側の知的レベルをどこにもっていっているのだろうか？ という点だ。プレイした感じでは、高校生以下を完全に無視したような出題となっている。それはつまりだ、20才以下はやるなって事になってしまうのではないだろうか？ そういう作りなのかもしれないけど、それにしてもバラバラ過ぎないかなあ、内容のレベルが。

んじゃあ、我々のような20代中ごろの世代にはいいかっていうと、う〜ん、3人以上が集まった時にやるってのはいいかな。それ以外はちょっとね。クイズマニアの気持ちがイマイチわからんので、なんとも言えないのが本当の所なんだけど。

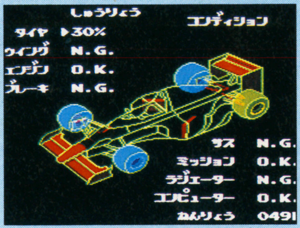
これだったら、もっとレベルでのランクわけをして、それで楽しめるようにした方がよかったんじゃないでしょうか？ 例えば、クイズ番組のレベルにあわせるとかさ。最初は百万円クイズハンターで、最終目標はギミアブレイクのクイズ王レベルとか。日本テレビと組んでウルトラクイズの1回目からの出題を全部出せるようにしておけば、全国数千万のウルトラクイズマニアは絶対買うんじゃないかい？あ、いいねこれ。どっかこの案買ってくれないかなあ。まあとにかくだ、もっと最終目標や、プレイする人のレベルを考えないとツライんじゃないだろうか？ 1人でやるなら3点、5人以上ならこの点数だ。

7

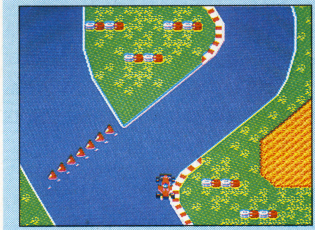
ワールドサーキット

ナムコ／10月18日発売／¥5800●メディア：Hu-CARD 2M●ジャンル：レース●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●1P専用

ファミコンのファミリーサーキットシリーズからの移植。フリー走行、タイムアタック、スプリント、耐久の4つのモードに分かれたトップヴューレーシングゲーム。14種類のコースがプリセットされている。



↑PCになって、グラフィックは若干グレードアップ。ピットインのワンシーン



↑操作感はファミコンでの2作を継承している。やっぱり馴れるまでは難しい

10月はF1のシーズン。ということで、なのかどうか分からないがタイミングよく発売されるのが『ワールドサーキット』。

メーカーの資料によると、'88年に発売された元祖『ファミリーサーキット』からの移植バージョン、ということになるらしい。が、この7月には『ファミリーサーキット'91』も発売されている。一体、どちらにより近い仕上がりになっているのか気になるところだけれど、実際のところ、両者のちょうど中間に位置する出来栄えだ。というのはつまり、このシリーズの肝であるセッティングの細かさが元祖と'91の中間である、ということ。'91では少々極端に走りすぎていて、レースマニアでないフツーのユーザーには、ギア比をコンマ2ケタまで調整するなんてのは実際ツラかった。それが今作では全てのパラメーターが8段階で調整できるようになっていて、セッティングに費やす時間と労力がかなり軽減されたってワケだ。ただ"走行"して遊ぶ分にはこの位のセッティング難度がちょうどよい気がする。'91ではセッティングを煮詰めていくこと自体に比重が置かれ過ぎてたからね。

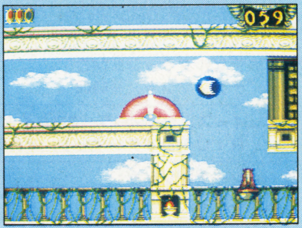
まぁ、先月発売されたワールドジョッキーにしろ、このゲームにしろ、移植される際にゲームとしてちょうど良くこなれたバランスに整えられて発売されている。長く遊んでも飽きない"完成品"になっているのだ。移植バージョンということなので、高い点数はつけないけど、お買い得の5800円だ。

7

メソポタミア

メソポタミア／10月4日発売／¥6800●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル：ACG+STG●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●2P可能

むか〜し（今もあるのかな）、階段を下りていくスプリングのようなおもちゃ？があった。それをモデルにした自機を操るのがこのゲーム。12ある星座の形をしたボスキャラを倒せばステージクリアとなる。



↑ペタペタと、かべに吸いつくように移動する。アクション+パズルってとこかな？

↑各面の最終面にはボスキャラがいる。パワーアップしてないとちょっとツライ

↑自分の誕生日を入力することができる。これもゲームにかかわってくる重要な要素

アクション好きの私もいろいろな動きのものをやってきたが、これはその中でヘンなアクションの5本の指に入るものだろう。

とにかく動きはおもろい。そして、その形状にうまくあわせたジャンプ（対面の壁に飛びつく）やショットもうまく考えてある。こういうアイデアを出し、しかもそれをホンマにゲームにしてしまったパワーはすごいものがあるんじゃないかい？

プレイヤーの誕生日を入力して、それでステージや、その他の設定を変えるというアイデアもうまくできている。これって誰もが一度は考えるんだけど、ほとんどがうまく設定できていないものなんだけどね。

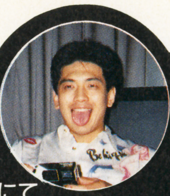
なかなか好きな設定だけど、後半になるとちょいとキツくなるのがつらいかな。普通のパズルアクションじゃないし、感覚もこれ用のを養わなければならないんだから、難易度を上げていくより、もっとわかりやすい、楽しいしかけで勝負すれば良かったんじゃないかと思う。ま、悪くはないっすよ。

6

小粒だけど注目作が揃った今月のラインナップ

大々的な人気のあるゲームはないけれど、今回にて扱っているソフトはどれもなかなかの高水準ばかり

メガドライブ・ゲームギア用ソフト



成沢大輔

9月は6日に札幌へ行って、12日から6日間西表島へと旅行してきたというハード（遊びだけどね）スケジュール。それにしても西表島の楽しさよ。南の島って、いいなあ。せめてあと2週間いたかった。なんてコトを言っていると、会社のみんなに首しめられちまう。来年の目標はマダガスカルで原猿類見物だ！

10月発売リスト

10日	●デビルクラッシュMD テクノソフト／¥6800
11日	●イースⅢワンダーラーフロムイース ＲｉＯＴ日本テレネット／¥8700
11日	●ソードオブソダン セガ／¥6000
18日	●スパイダーマン セガ／¥6000
25日	●モンスターワールド セガ／¥6000
31日	●ビーストウォリアーズ ＲＩＯＴ日本テレネット／¥
下旬	●ファイティングマスターズ トレコ／¥
2日	●戦場の狼2 セガ／¥7000
31日	●将棋の星 ホームデータ／¥6700

ＧＧゲームギア

11月1日	●忍者外伝 セガ／¥3500
11月1日	●アックスバトラー～ゴールデンアックス伝説～ セガ／¥3500

価格は全て税抜きです

NEWS

▶8月27日、セガの戦略発表会が開かれた。くわしくは、本誌P23を参照のこと。

▶MEGA-CDの発売日が12月上旬に決定。巷のウワサでは3、4日だろうという情報が流れています。価格は、¥49800の予定です。

点数評価

⑩最高　⑨すごくよい　⑧とてもよい　⑦よい　⑥まあまあ
⑤ふつう　④もう少し　③がんばれ　②もっとがんばれ　①問題外

MD SPECIAL ソフト

モンスター格闘物がやって来た！

人対人では味わえない迫力を追い求めてここに至る！

年内発売はこの3作一気に出そろう！

先月号の末尾でちょっとだけふれたが、モンスター、ロボットをキャラクターにした格闘ゲームがブームになりそうなのである。見よ、右の3作を。英単語2つを並べたいかにもなタイトルがそそる。いずれもそれなりの特徴を打ち出して、違った面白さを与えてくれそうだ。

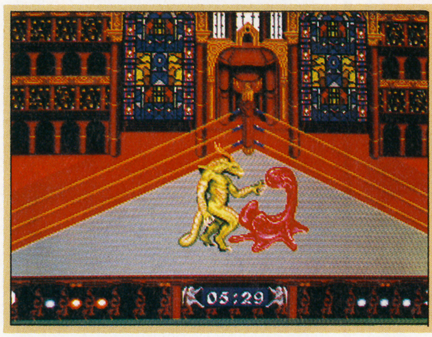
それぞれに対する評価は後半のレビューを読んでもらうことにして（『ヘビーノバ』は12月の発売なので、今号では扱っていない。この記事は別の視点からこの3作を紹介しておこう。

どうしていきなり3作も同系統のゲームが発売されるのか。これはやはり業務用の大ヒット作『ストリートファイターII』の影響があると思う。あのゲームはなんたって対戦が面白い。あらためて人と人が競り合うことの面白さをプレイヤーに感じさせるゲームだ。なるほど野球物や、ボードゲームでも対戦の面白さは味わえたが、格闘物の、しかも出せる技の数が豊富なものとなるととんと見つからない。ゲームの難易度は対するプレイヤーと自身の技量によって大きく変化するから、常にゲームの展開は異なる。それらの要素がすべて入っているんだからヒットするのも当然だ。その後業務用でも『ストリートファイターII』に近いタイプのゲームが多く発売されているところを見ると、『ストリートファイターII』のヒットは業界全体に大きな刺激を与えたのである。

メガドライブでも同様なんだけど、なにせ容量の問題が大きく立ちはだかる。なら別の形での差別化を、ということでキャラクターが人間型以外のゲームになったのだろう。モンスターやロボットなら技の数が少なくとも、アクションにメリハリをつけられるので、家庭用として作るには好都合な点が多い。かみつくとか、しっぽで巻きつけるなどのアクションは人間型キャラじゃできないからねえ。

それにしても、盛り上がる。シューティングやアクションなど、1人でプレイしているゲームだと後ろから見ていても「フン、なるほど。うまいねぇ」というように感心するだけなのだが、対戦だと一挙手一投足に歓声があがり、真剣に画面に向かい続けてしまう。しかもスポーツゲームにはないダイナミックさだから、『ファミスタ』などのせめぎあいよりも、よりストレートでシンプル。

家庭で『ストリートファイターII』は遊べないけど、この3作なら手軽に楽しめる。ぜひ友達と戦ってみてほしい。



ビーストウォリアーズ

ＲＩＯＴ日本テレネット
10月31日発売

傾向 ロボット型もいるが、メインになっているのはモンスターキャラ。重量感を前面に出している。

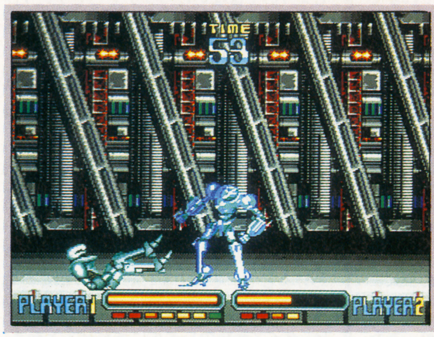
対策 2人プレイの対戦よりも1人プレイモードが凝っている。戦う時間が長いので、じっくり型向き。

ファイティングマスターズ

トレコ
10月下旬発売

傾向 モンスターだけでなく、人間もキャラクターにいる。動きはきわめて軽快。スピーディに進行する。

対策 断然2人プレイが面白い。あっという間にけりがつくので、いろんなキャラで遊んでみるといい。



ヘビーノバ

マイクロネット
12月上旬発売

傾向 キャラクターは4種類のロボット。それぞれのアニメーションはかなり細かく作られている。

対策 メガCDで発売されるため、新たにハードが必要。これも圧倒的に対戦がグッド。大技ヒットが熱い。

↑これのおかげか？　ストリートファイターII

『ヘビーノア』発売記念！

★★★★★★★★★★ゲーム大会開催!!★★★★★★★★★★

カニの足かキックの足か

↑完成版MEGA-CDも展示された

「成沢さん、北海道行かないっすかぁ。マイクロネットが『ヘビーノバ』の発売を記念してゲーム大会やるらしいんですよ。地元の札幌で」

「いくいくいく〜っ、カニ食えるんでしょ。北海道は行ったことないし、9月の頭だったらなに食ってもうまいだろうし」

と、編集部のさくや〜まから電話があったので、二つ返事で『ヘビーノバ』のゲーム大会に参加することを決めた。

何でもメガドライブ以外にX68000用にも発売が予定されているとかで、参加した編集部は家庭用機のゲーム誌以外にログインやポプコムの編集部も集まって総勢10誌。20数名の人数のわりにいろんな編集部が入り乱れていたのだ。

私とさくや〜まの練習時間は2人合わせて7〜8時間。果たしてこの程度で勝ち進むことができるか心配していたけど、2人とも何とか1回は勝った。

それにしてもうまい人のプレイは見ていて気持ちがいいねえ。対戦だからある程度以上のプレイレベルなら、誰がプレイしていても見ていて楽しいんだけど、そこはやはり業界のプレイヤー。見事なテクニックを披露してくれるもんだから、ギャラリーの声援もひときわ高くなる。しかも『ヘビーノバ』自体のアクションのアニメーションがしっかりしているため、見ていて華麗でさえある。つかみ投げや回し飛びげりのカッコイイこと。クリーンヒットした時など、ギャラリーから声援とも溜め息ともつかない声がもれた。

結局、私たちは1回ずつ勝っただけ。優勝はマルカツスーパーファミコンチームだった。残念。2回戦も惜しかったんだけど、いかんせん練習不足だったようだ。次があれば、優勝を狙っていくんだけどなあ。

そうそう、大会の合間に出された食事で、お目当てのカニを食べた。いや〜、本場のカニはうまいねえ。思わず甲羅の裏までガツガツ食い荒しちまったぜ。我ながら、食い物には意地汚いなあ、うん。

翌日は各編集部が飛行機で帰るところを私とさくや〜まは函館競馬場へ転戦。大会で負けた恨みを競馬で解消しようと思ったけど、見事返り討ち。スッテンテンになって電車で帰ってきたのであった。情けない。

←女性相手でも容赦ないさくや〜ま。オニ、アクマ！

↑実はこの時はほろ酔い気分。それで勝ったのはやはり酒のせい？

↑この一週間後にも西表島のカニを食った。カニ道楽じゃ

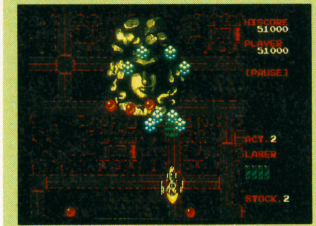
←ベスト4の面々。優勝したのは右から2番目のカレ

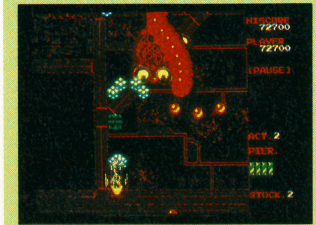
マスターオブウェポン

タイトー／9月27日発売／¥6800
●容量：4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

業務用から移植されたシューティングゲーム。ごくオーソドックスなタイプで、『ゼビウス』型の空中と地上を撃ち分けていくシステムである。もちろんパワーアップも満載だーっ！　いかにもタイトー的なゲームである。

↑連射モード上も下も撃ちまくり！　ひたすら攻撃してればそのうちボスが現れる


↑最初のボスの第1形態。それにしてもでっけえ顔だこと。無表情で、無愛想なヤツ


↑一定以上攻撃するとこの姿に変身。でも攻撃パターンはあまり変わらなかったりして

↑二重スクロールを利用した面。それなりの視覚効果は生み出されている

どんな事情があったのかは知らないが、『マスターオブウェポン』のサンプル到着が遅れてしまったので、ここでは評価なしの紹介だけを行うことにする。

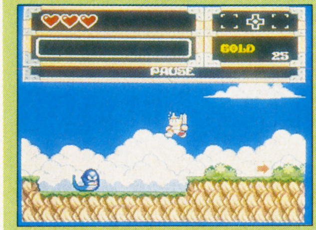
業務用はあまりプレイしなかったので、よくは知らないが、聞くところによるとほとんど変わっていないそうだ。

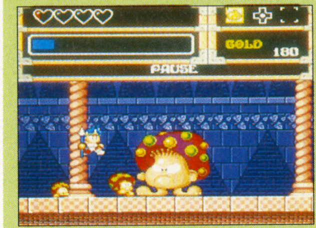
グラフィックはちょいと地味め。主体はメカだが、時にグロテスクなボスが登場したりもする。そうそう、自機の当たり判定がやけに大きかったことを付け加えておく。

モンスターワールド

セガ／10月25日発売／¥6000(税抜き)
●容量：6M●ジャンル：アクションRPG●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●1P専用

ワンダーボーイシリーズの5作目。メガドライブオリジナルだが、ゲームシステムはかつての『モンスターワールド』と同じRPG風アクションゲーム。アクション性よりも、アドベンチャー的な謎解きが多く用意されている。


↑前作の『モンスターワールド』より、キャラは少々大きくなっている


↑主人公が使える武器は剣だけじゃなく、ヤリもある。ただし盾は使えなくなる

PCエンジンが発売された時、同時に発売された『ビックリマンワールド』はさんざんやりこんだおぼえがある。『モンスターワールド』とは、キャラが違えどゲーム内容はまったく同じ。それこそ元を取り返すかのように、ずっとPCエンジンにささりっぱなしだった。

だから『モンスターレア』はどうにも好きになれず、元のシステムに戻った『モンスターワールドIII』を歓迎するのである。

なるほど3作目だけあって、ゲームの基本内容は変わらずとも、ずいぶんカラフルになっているし、アクション自体もいくつか新しい動きが取り入れられている。もちろん前作のイメージを損なうことなくしてだ。単なる続編にとどまっていないと言い切れよう。

ただ、やはり気になったのが謎解き要素を大幅に加えたことだ。一つ一つの謎解きはそんなに難しくなく、色いろな工夫が凝らされている。それは悪いことじゃない。だが、全体を通して見た時、本来の持ち味であるはずのアクション性よりも、それらの謎解きが出過ぎているように感じられるのだ。アクションのための謎解きだった前作から、謎解きのためのアクションになったのは少々残念である。

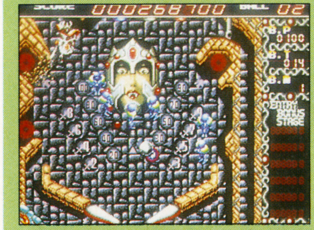
とはいっても、それが致命的欠陥にはならず、これはこれで十分に面白いのであるが。仕事を放り投げて、思わず長時間遊んでしまった。

7

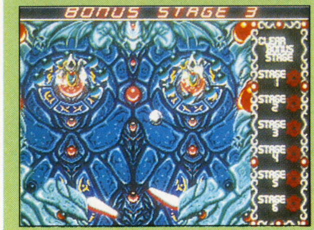
デビルクラッシュMD

テクノソフト／10月10日発売／¥6800（税抜き）●容量：8M●ジャンル：フリッパー●ROM完成度：100%●コンティニュー：パスワード●1P専用

ＰＣエンジンで発売されている同名ピンボール物の移植作。発売はテクノソフトからだが、移植にはオリジナルを開発したナグザットのスタッフがあたっている。ゲーム内容の大幅な変更点はこれといってない。



↑色数はＰＣ版より少ないが、その分原色使いしているのでグロっぽさが増した。



↑ボーナスステージは6面ある。すべてパーフェクトクリアすると……

テレビゲームでピンボールを作るのは本当に難しい。これまで多くのゲームが発売されてきたが、出来が良いのになると極端に数が少なくなる。業務用の『ピンボールアクション』、ＰＣエンジンの『エイリアンクラッシュ』ぐらいかな。

その『エイリアンクラッシュ』の続編が『デビルクラッシュ』だ。『エイリアンクラッシュ』と比べてとてつもなくスケールアップしたわけではないが、確実に「テレビゲームでのピンボール」のツボを押さえてあって、確実に楽しめるゲームに仕上がっていた。

さて、メガドライブ版であるが、はっきり言って面白い。ＰＣエンジン版で感じられた面白さが見事に再現されている。

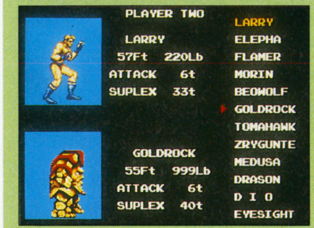
ピンボール物でもっとも重要な弾道計算は不自然さがみじんも感じられないし、数多くの用意されているフィーチャーのデザインもまさにテレビゲームならではの作りであり、ゲームセンターでは味わうことができないピンボールの魅力を引きだしている。そうそう、点数はかなりインフレになっていて、ちょっとうまくいけば1億点ぐらいなら簡単に出せる。だからなんだというのではないが、気分はいい。

グロっぽいグラフィックは個人的な趣味が大きく左右するが、平気な人ならかなり長い時間遊べるゲームだ。メガドライブの定番ピンボールゲームになっていくのは間違いない。 **8**

ファイティングマスターズ

トレコ／10月下旬発売／¥6800（税抜き）●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●2P対戦可

この記事の巻頭でも取り上げているモンスター格闘アクション。人間型からロボット、モンスター風など12種類のキャラクターから選んで戦っていく。モードは1人用と、対戦用が用意されている。言うまでもないか。



↑キャラクターセレクト画面。右に並んでいるのがその名前だ。私のお気に入りはDIO

↑ジャンプのレスポンスがいい。だから空中戦からの攻撃がメインになる。

巻頭の記事ではあえて書かなかったが、実は今回で扱っているソフトの中ではもっとも気に入っているものなのだ。失礼を承知で言わせてもらうならば、

「『ストリートスマート』を発売したトレコとは思えないほど。ホントにいい出来」ぐらいに感じている。

何がいいのか。具体的に挙げていくと、まず動きの軽快さが第一にくる。キャラクターのアニメーションと動きと重さとのバランスが実に良く、プレイしていて不自由さがない。きびきび動くから展開がスピーディーで速い。そこで攻撃タイミングのつけ方がなし崩しになっていたらわけがわからなくなっていただろうが、プレイしていて納得がいくように作ってある。『ヘビーノバ』と『ビーストウォリーアーズ』がどちらかというとアニメーション重視の重い操作性だけに、『ファイティングマスターズ』の軽快な操作性がより際立っているのだ。

それが逆に1人プレイでは少々物足りなくなる面も生み出してしまっている。さくさく進みすぎてしまうんだよね。あっけないぐらいに。対戦プレイではちょうどいいスピードだが、1人だと対戦時の面白さが薄れてしまう。そこが残念だ。

というわけで、評価は変則的になるが、1人プレイの時は少々落ちるということで **6**

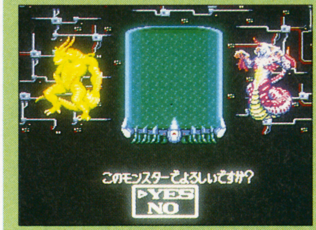
2人プレイの時は面白さがはるかに増幅するので **7**

ビーストウォリアーズ

RIOT日本テレネット／10月31日発売／¥8400(税抜き)●容量：8M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●2P対戦可

これも今回の巻頭で紹介している。いわずもがなのモンスター格闘アクションゲーム。こちらは対戦よりも、トーナメント式の1人プレイに重点が置かれている作りだ。キャラクターが斜めにも動けるプレイフィールドが特徴。

↑フィールドには奥行きがつけられている。ただ攻撃は横位置を合わせないとできない。



↑モンスターの合体シーン。破った敵を自分に取りこんでだんだん強くなっていく。

それにしてもソフトの傾向が重なるときは重なるもので、今回特集をやっておきながら、どうしてこの時期にまとまってしまったのか、不思議ではある（『ヘビーノバ』はMEGA-CDと同時発売になったが）。

おそらくこの『ビーストウォリアーズ』がユーザー間ではもっとも人気が高いと思われるのだが、どうも全体に流れる「重さ」が、ゲームの良いところを生かし切れなかったように感じてしまった。

モンスター自体のデザインはなかなかいいが、どうにも動きが硬い。フィールドを上下左右に移動できるようにしてしまったため、かえって技の種類を限定させてしまったのではないか。重厚感を出すためにジャンプの要素を外したのだと思うが、そのため技をかけるダイナミックさをそいでしまったのではないだろうか。また、3回敵に泣きを入れさせる（一定以外のダメージを与える）システムのため、ゲーム展開がかったるい。2人で対戦していると、時間ばっかりかかってしまう。

ただ、1人プレイの時はさほどかったるくは感じないので、できることなら1人プレイと対戦ではシステムを変えてほしかった。むしろ1人で遊ぶ分には敵との合体の要素などもあって、結構楽しめるのだ。

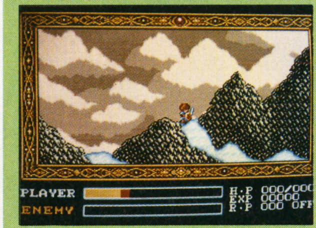
評価は1人プレイだと十分の出来なので **6**

2人プレイではちょっと苦しくこのくらいになる。 **4**

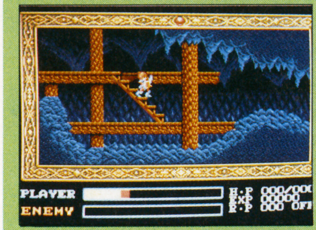
イースIIIワンダラーズフロムイース

RIOT日本テレネット／10月11日発売／¥8700(税抜き)●容量：8M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●1P専用

パソコンのみならず、家庭用のユーザーからも絶大な支持を集めているイースシリーズの3作目。ＰＣエンジン、スーパーファミコン、ファミコンに続いて家庭用機には4機種目の登場となる。移植はかなり忠実。



↑グラフィック、サウンドともＳＦＣ版とさほど見劣らない。よく頑張っている。



↑斜め方向の操作性が少々悪い。慣れるまでけっこう手間どってしまった。

それにしてもイースシリーズの人気は根強い。中でもこの『イースIII』は家庭用全機種に登場することになる。快挙ではあるな。相当のネームバリューと高い完成度がなくてはできることっちゃないもんね。

ＰＣエンジン版はCD-ROMの大容量を使ってこれでもかというほどキャラクターのアップや音声を使いまくっていたけど（個人的な趣味で言わせていただければ、ああいったしゃべりがストレートにゲームに入ってくるのは大嫌いである）こちらのメガドライブ版では、そんなことできるはずもなく、ほぼオリジナルのパソコン版と同様の作りだ。

オリジナルはプレイしたことないので、私自身で移植の比較はできないが、見た目はいい作りだと思う。2重、3重スクロールはしっかりしているし、アクション自体もまずまずだ。背景の色々なところに細工が施されていて、感心させられることしきり。サウンド面でも遜色はないと思える音だ。

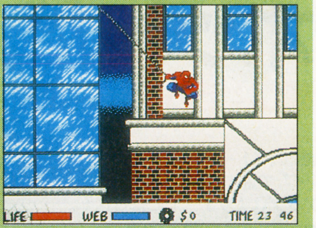
だが、斜めに入りやすいのにはまいったぞ。横スクロールのアクションで、ボスとの対戦など割と精密さを要求されるような場所で、斜めに入ってズレてしまうのがやけに多い。もっともメガドライブのパッドの特性とも言えるので、一概にソフトのせいにはできないのだが。

ジョイスティックや新しめのパッドでプレイするのがいいかも。 **7**

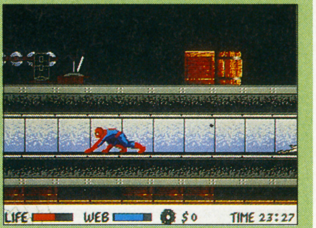
スパイダーマン

セガ／10月18日発売／¥6000（税抜き）
●容量：8M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

日本でもおなじみのアメコミヒーロースパイダーマンが主人公の横スクロールアクションゲーム。武器はパンチとキックのほかにスパイダーマンらしくくもの巣を投げつけるのが用意されている。ジェネシス版からの移植。



↑ビルを軽快に飛び移っていくシーン。ほぼ思い通りの方向へ動かせる。なかなか軽快



↑下水道の中をかがんで歩いていく。スパイダーマンらしさがうまく表現されている

なんと今月で扱っているセガのメガドライブソフト3作のうち2作が、ジェネシスからの移植だ。これをセガのワールドワイド戦略の一環と見るべきか、はたまたタイトル数をそろえるための苦肉の策ととるべきか。そんなことはゲームの良し悪しには関係ないのだが、気になる展開である。

この『スパイダーマン』、プレイするまではただのキャラクター物アクションゲームかと思っていたが、どうしてどうして、随所に色いろな工夫がこらされていてけっこう驚かされた。アメリカ物のアクションゲームというと、どうも大味になりがちなだけにね。

まずスパイダーマンや敵キャラクターの動きが思いほかなめらか。お得意の壁歩きやはいちくばい歩きなど、ちゃんとスパイダーマンらしさにあふれている。背景のグラフィックにも雰囲気が感じられる。ステージ2の下水道など、よくあるタイプの面なのに、いかにもアメリカ的なドロドロした様子が面白い。

また、特殊武器にカメラが用意されていて、敵の写真を撮ってクリアにすると、投げられるくもの巣の量が増えるなどのフィーチャーがある。妙だ。

操作性や難易度に若干不満が残るし、ステージ数も4つしかないが、そこそこ遊べるゲームではある。キャラクター物のアクションも、ここまで作れば十分に合格点をあげられる。

6

ソードオブソダン

セガ／10月11日発売／¥6000（税抜き）
●容量：8M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

エレクトリックアーツ社のジェネシス用ソフトのメガドライブ版。遅い横スクロールのファンタジーアクションゲーム。男女どちらか一方を選んで剣で敵と戦っていく。敵を一体づつ確実に倒していかなくてはならない。

↑敵との間合いを調整しながら剣をふるう。やみくもに突っこんでもやられるだけだ

↑街の中。立ちはだかる2人の巨人を倒さなくてはならない。かなり手強い敵だ

今年版からのメガドライブに対ジェネシスプロテクトがかかっている。このセガの意図が私にはよくわからない。それが悪質なコピー品対策ならいざしらず、れっきとした輸入ソフトなんだから別にかまわないじゃないの。一つのハードで様々な国のソフトが遊べるなんて、パソコンではごく普通の常識なんだしねえ。多分、ジェネシスソフトの一部にある「ハードの一部を改造（単純な事なんだけど）」しなくてはならないソフトから生じる余計なトラブルを防ぐためなんだろうけど。だとするならばプロテクトという姑息な手段に出るより、動作保証しない旨を明記し、ユーザー責任を重視させたほうがなんぼかましだ。

あら、ゲームとは関係ないことを長々と書いてしまった。

『ソードオブソダン』であるが、はっきりいってジェネシス版には一切手が加えられていない。まあ、アクション自体は仕方ないんだけど、例によってデモ画面のストーリーがまったくと言っていいほどわからない。日本に持ってくるにはかまわないけどせめて英語を日本語表記にするぐらいはしてもらいたいもんだ。

アクッションはいかにもアメリカ風の大味さ。敵に★まれたら無理矢理突破しなくてはならないことばかり。気持ちいいぐらいどかすかダメージを受ける。

ジェネシス用として遊ぶにはいいが、メガドライブ用となるとね。

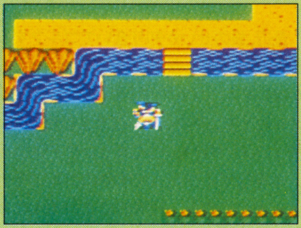
4

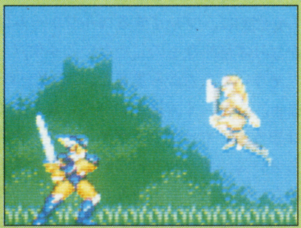
アックスバトラー〜ゴールデンアックス伝説〜

セガ／11月1日発売／¥3500
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%／コンティニュー：パスワード●1P専用

『ゴールデンアックス』のキャラクター、アックス・バトラーが主人公のアクションRPG。内容は『ゴールデンアックス』とほとんど関係ない。悪党に奪われた「ゴールデンアックス」を取り戻すために冒険に旅立つ。

↑復習するヒーローが、すっかり正義の人になってしまった。なんかヘンな感じ


↑フィールド画面。すっかりRPGである。ゲームギアとは言え、これはねえ…


↑戦闘シーン。一撃でも受けると終了してしまう。勝つと魔法のツボをもらえる

ゲームギアで『ゴールデンアックス』が遊べるとお思いの皆さん、残念でした。この『アックス・バトラー』には『ゴールデンアックス』の面影はなく、完全に違うゲームなのでありました。同じなのは主人公の名前ぐらいだ。

ゲーム内容は2Dのフィールド画面と横スクロールのアクション画面が主軸のRPGスタイルになっている。敵と出会ったり洞窟などのダンジョンに入ると横スクロールに切り替わる。

それにしても、いかんせんアクションシーンが貧弱。『ゴールデンアックス』をゲームギアで完全に再現してくれとは言わないが、もう少し工夫があってもいいんじゃないの。街で修行して順番に色いろな技が使えるようになるんだけど、そこに行きつくまで、負担がかかりすぎ。ストーリーもあってもなくてもいいようなものだし。

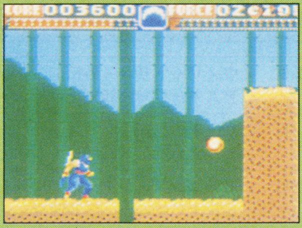
せっかくの『ゴールデンアックス』の名前が泣くぜ。

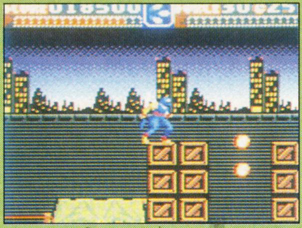
3

忍者外伝

セガ／11月1日発売／¥3500（税抜き）
●容量：1M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

テクモから発売された『忍者竜剣伝』の移植。基本の操作系は同じだが、マップやストーリーはゲームギアオリジナルになっている。なんとオリジナル『忍者竜剣伝』の特徴でもあった、ステージ間デモもちゃんと入っている。


↑ゲーム性はファミコン版とほぼ同じ。手裏剣などの特殊アイテムも用意されている


↑画面は明るすぎず、暗すぎず。操作性も悪くなく、けっこうスムースに遊べる

↑ファミコン版ほどじゃないけど、少しはアニメーションする。頑張ってます

ゲームギアのアクションゲームって、結構よくできているのがある。「G・G忍」でしょ、『ミッキーマウス』もなかなかのものだったし。ハンドヘルドの弱点をうまくリカバーして、さまざまな工夫が凝らされているんだよね。下手なメガドライブのソフトより、はるかに面白い場合も多い。

この『忍者外伝』も上記2作には及ばないものの、わりにしっかりとした作りで、操作の不自由さも少ない。ファミコン版の『忍者竜剣伝』のおいしいところをうまく料理し、ゲームギアに似合ったゲームに仕上がっている。ボスとの対戦など、ある1点を見切ればクリアできるオリジナルに感触をゲームギアなりに再現してあって、好感がもてる。そうそう、ステージ間デモが少ないながらも入っているのには驚いた。

抜群にすぐれたソフトとはいい難いが、3400円の値段ぐらいは十分なほど遊べるソフトである。

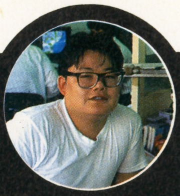
6

GB

今月はちょっぴりさびしいけど、まぁいいかぁ〜

少ない／　少なすぎるぞ!!　なんだこの数はァ〜!!　レビューを書く本数が減ったから、楽になってんじゃん。ラッキー〜!!

ゲームボーイ用ソフト



鈴木一弘

つい最近、知りあいからホンダのクラブマン250ccを頂いた。超ラッキー／と思っていたら、オイラの愛車、ＲＺ-250がオーバーヒートをおこしちまった。そりゃないぜベイビ〜。クラブマンは保険に入らなきゃ乗れないし、ＲＺを直すにゃ金がいる。あー、困った困った。こりゃなんとか自分で直すしかないか。

10月発売リスト

1日	●ウィザードリィ・外伝Ｉ アスキー／¥4635※
18日	●ザードの伝説 ビック東海／¥3980※
25日	●ドラゴンズ・レア ＥＰＩＣソニー／¥3500※

価格は全て税抜きです

NEWS

▶９月23日に行われた第９回ＣＳＧ新作発表会。ゲームボーイのソフトは34本が展示され、来年商戦に向けてのバラエティに飛んだ新作ラインナップを見せてくれた。（Ｐ２参照）

▶ゲームボーイでは久々の注目の大作・ウィザードリィ・外伝Ｉが10月１日に発売された。今月号では通常のレギュラーコーナーであるウィザードリィ友の会が３Ｐでウィズ外伝特集を組んでいるので、ウィズフリークはそちらも注目。（Ｐ92参照）

▶９月25日にコナミ東京本社において『コナミックゴルフ編集部対抗戦』が開催された。本誌からはライター・石埜氏や忍者根本が参加したが、その詳細は次号で報告予定。

GB SPECIAL レヴュー

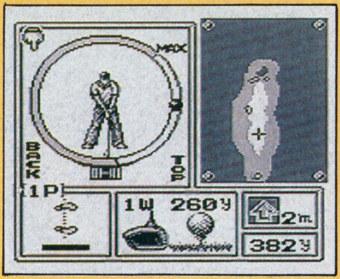
今回はなかなかホットだ

本数が少ない分、思いっきり入れ込んで評価しようじゃないか!!

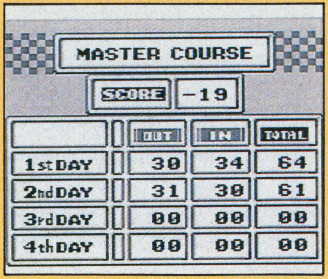
コナミックゴルフ

コナミ／10月18日発売／¥3800※●容量：２Ｍ●ジャンル：ゴルフ●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●プレイ方法：２Ｐ対戦可能

コナミ初の本格的ゴルフゲーム。モードは全部で、〝トーナメント〟、〝プラクティス〟、〝マッチプレイ〟の３つ。ただし、〝マッチプレイ〟で遊ぶ場合は、通信ケーブルが必要となる。〝トーナメント〟時の成績は、バックアップによりすべて記録される。



↑ボールを打つとき、タイミングが合わなきゃ、そのままにしておけばミスにならないのだ／



↑〝トーナメント〟モードのスコアは、きちんと記録されるので、新記録に挑戦するのも楽しい

最近、歳のせいか知り合いでゴルフする人が、やたらと多くなってきた。そういった人達が楽しそうにゴルフの話をしていると、「チッ、オレだってゴルフゲームはうまいぜっ／」と、情ないひとり言をいうしかないオイラなのだ。

本当はオイラだって本物のゴルフをやってみたい。でも、経済的にまだそんな余裕はないぜ／てことで、ひとりさみしくゴルフゲームをすることがケッコー多い。だから必然的に、プレイするゴルフゲームは、かなり本格的なものじゃないとイヤ!!

そういった点から見ると、このゲームは、まぁ、まぁ、イイ線をいっているとオイラは思うな。やっぱりスライスとフックの打ち分けは、ボールを打つ前にスタンスで決めないとウソくさいもんね。こういったこだわりって、オイラはケッコー好きだぜ。

しかし／気になる部分もわりと多い。たとえば風と弾道の高低差。横風がかなり強いのに、高い弾道のボールを打っても、それほど影響が出ないというのはちょっとね。それとコース全体がせまく感じちゃうのも気になるな。とくにグリーンね。

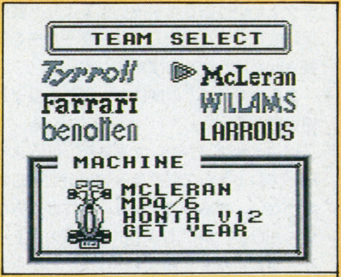
まぁ、気になる部分も多いけど、ゲームボーイで手軽にゴルフが楽しめる、ということを考えれば、これはこれで良いと思う。〝トーナメント〟モードをプレイするにしても、プロテストから始めなきゃならないので、ゲーム性が高まって熱中できる部分も評価したいな。とにかくゲーム性はメチャメチャ高いぜ!!

7

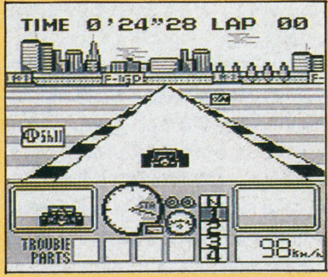
中嶋悟　F1-HERO

バリエ／11月下旬発売／¥3500●容量：１Ｍ●ジャンル：レース●ROM完成度：100%●バックアップ：なし（パスワード）●プレイ方法：４人対戦可能

中島悟のＦ１引退を記念した作品。'91年のＦ１ＧＰサーキット全16コースを忠実に再現。マシン・セッティングもかなり本格的な、３Ｄタイプのレーシングゲーム。４人用アダプター対応のゲームで、最高４人まで対戦できるのがウリとなっている。



↑選べるマシ（チーム）は全部で６つ。もちろん、そのマシンによって性能が違ってくるのだ



↑レース中はバックミラーに注意／　抜こうとする車は、バックミラーに写るからすぐわかる

はっきりいって、オイラはかなりのスピード狂。車は運転しないけど、いつもバイクでかっ飛んでる。そんなわけで、ゲームもレースもんには目がないのだ。

ヒマつぶしにやるゲームはほとんどレースもんばっかり。とくに今年はＦ１の当たり年なのか、いろんなメーカーから、いろんなハードでレースゲームが出ている。でも、今いち君ばっかりなので、オイラはちょっぴり悲しい。今のところ出た中で合格点のやれるものはたったの１本だけ。

で、こいつはどうかな？　期待に応えてくれるだろうか？　という期待感いっぱいで『Ｆ１-ＨＥＲＯ』をプレイしてみた。その結果は!?　う〜ん、なかなかビミョーなところっすね。これが正直な感想かな。

４人用アダプターを使っての対戦プレイは確かに熱くなる。こまかなマシン・セッティングも、こだわりが感じられて嬉しいです。好きなチームを選べるというのも、Ｆ１ファンの心をくすぐります。でもね。このタイプの操作方法が嫌なの。オートマチックを選んだ場合に、✚ボタンの下を押すとブレーキ、ていうのが。これだと、オートマチックが絶対不利になるからね。

まぁ、そんなこんなで不満な点はあるものの、中嶋悟のファンとしてはやっぱり買いかな!?　なんつったって、引退記念の限定発売だから、そのうちプレミアムがつくかも知れないじゃん。な〜んて考えはちょっと甘いかな？

6

点数評価

⑩最高	⑤ふつう
⑨すごくよい	④もう少し
⑧とてもよい	③がんばれ
⑦よい	②もっとがんばれ
⑥まあまあ	①問題外

4本勝負!!

ここぞとばかりに口を出す

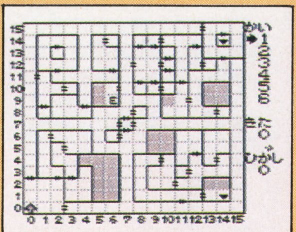
ウィズフリーククロスレビュー

ヒッポン編集部でも1、2を争うほどのウィズフリークが、GB版ウィズ外伝Ⅰ発売を記念してあらゆる角度からウィズを検証！　ウィズはいったい、どれくらい面白いソフトなのか!?

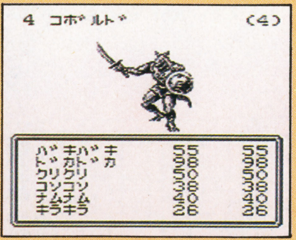
ウィザードリィ・外伝Ⅰ

アスキー／10月1日発売／¥4635円●容量：2M●ジャンル：ロールプレイング●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●プレイ方法：1P専用

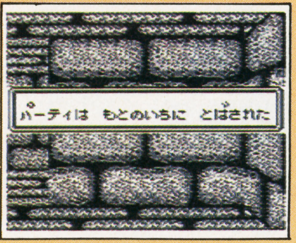
3Dダンジョン内を冒険するRPG。パソコン版やファミコン版では、シリーズ化されるほど人気の高いソフト。今回はGBということで、わざわざオリジナルのストーリーを採用。システム等も一部手が加えられている。



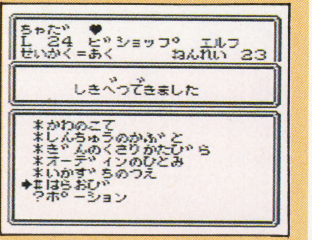
↑とっても便利なオートマッピング機能。一度行った場所はすべてマッピングされる



↑おなじみのモンスターもたくさん登場する。もちろん未知のモンスターもいるぞ！



↑なんといっても嬉しいのが、マロールのミスで石の中へ入ることがなくなったこと



↑GB版といってバカにするなかれ！　アイテムの種類もた〜くさんあるのだッ!!

いや〜、もう最高！待ちに待ったかいがあるってもんだぜ。本当に。すっごく出来が良くて親切に作られているね。ファミコン版よりも、オイラはこっちの方が好きだな。だってさ、操作性やシステムを簡単にしてあって、すごく遊びやすくなってるんだもん。

かといってコビてるわけじゃなく、ウィズファンも満足できるようになっているのだ。これで面白くないっていったら、そいつはただのヒネくれもんだ!!　別にゲームのレベルを下げてるわけじゃなく、あくまでも初心者にも遊びやすくしてある、ていどの改善にとどまっているんだからね。

で、今回のウィズの一番好きな部分は戦闘。呪文が非常に重要になっていて、モンスターによっては戦い方がまったく違ってくるのだ。モンスターのレベルも全体的に高くなっているので、すごく緊張感の高い戦闘が楽しめるのだ。こりゃまるで、シミュレーション感覚の戦闘システムだね。だから、レベルが上がったからといって、気を抜いてダラダラ戦ってると、すぐに全滅をくらうことでしょう。(実際に全滅したマヌケな奴)

とにかく、そんなこんなでオイラはウィズ外伝を、と〜っても気にいってるわけだ。これだけの出来なら、ウィズファンには胸を張っておススメできるぞ。GB版のRPGなら、文句なしに1番良いゲームだと思う。今までウィズをやらず嫌いだった人にも、ぜひプレイしてほしいな。

鈴木一弘　10

GB版『ウィズ』が発売される、と聞いてウキウキしていたのが約1年前。GB本体を速攻で買って、さぁ早く出ろ！と思い続けて約1年。待ちました。で、サンプルもらってプレイして、しあわせって感じですな。ちゃんと『ウィズ』してる。迷宮の怖さはちゃんと残ってるしね。

さて、GB版『ウィズ』。システム関係に遊びやすさを追求した跡がうかがえる。特に、Bボタンの使わせ方。キャンセルをすると、必ずひとつ手前のコマンド入力待ち画面になるのだ。たったこれだけのことで、かなりプレイしやすくなる。ま、実際に遊んでみて実感してくれ、ってとこかな。

ゲーム全体の流れとしては『ウィズⅠ』に近い。ただ、難易度はシリーズ中いちばん高いと感じている。シナリオの難しさじゃなくて、戦闘そのものが。前衛後衛の概念とかそんな飾り程度の問題じゃなく、モンスターが頭良い、呪文が強烈、一度に出てくるモンスターの数が多い、などなど。まさに〝Aボタン連打じゃ勝てないぞ！〟って感じ。シナリオを終えてアイテム探しに行くときなんて、30〜40くらいレベルが必要って聞いたし。実際、いまレベル20ちょいだけど、辛い辛い。ちなみに、パーティー編成は前から、戦士G、戦士N、侍N、僧侶G、盗賊N、魔法使いNで開始。いまロードG、忍者N、侍N、盗賊N、ビショップG、魔法使いN。戦士G→ロード、盗賊N→忍者、戦士N→盗賊、僧侶G→ビショップに転職。さて村正探しに行こっと。

山本裕信　10

結論から言ってこれは遊べるRPGだ。正直GBだからファミコン版よりも劣っているだろうとタカをくくっていたのだが、そんな諦めにも似た予想はマスターアップ直前のサンプルをプレイしてみて嬉しくも見事に裏切られた。その昔アーケードからパソコンに移植されたゲームのタイトルに言い訳がましくタイニーと書き添えてあったものだけど、この〝女王の受難〟はGBのハード上の制限からゲーム性や操作性を犠牲にした代物ではなく、ファミコンやパソコンに逆移植しても十分通用するだけの作品に仕上がっていると感じられる。外伝と銘打ってはいるものの、奇をてらったものではなくむしろ正統派の趣がある。

ただし戦闘においては、シナリオⅠからⅢで培った感覚でプレイすると違和感を受けることは確実だろう。これまでのウィズの戦闘はまず1ターンで敵を全滅させるのが大前提であり、基本的にはHPを減らさずに歩けなければ十分なレベルとは言えなかった。しかしGB版では最初のターンに補助呪文を唱え、敵の攻撃を封じる、あるいは和らげる戦闘がそのほとんどを占めている。感覚としてはドラクエのそれに若干近づいた訳で、だからこそ戦闘中の効果音や効果グラフィックがマッチしているのかもしれない。

ところで僕のGBは液晶画面の両端が切れていてメッセージが読めない。何とかしてくれ任天堂。

ベニー松山　9

ウィザードリィは一般的に、耐えるゲームだと思われているようだ。ウィザードリィをプレイしない人は、他のRPGに比べて面倒くさそうなので、としばしば説明する。そんな人々のために言っておく。このゲームボーイ版をゲームボーイの作品だから初心者向けだなどとは思わないで欲しい。これこそまさにウィザードリィマニア、ファンのための作品だ。今までのファミコン版ウィザードリィを1度以上プレイしながらも、何故面白いのかが理解できなかった人はこの作品を遊んでもきっと何も得るものはないだろう。あきらめたほうがいい。あくまでウィザードリィ経験者にターゲットを絞り、恐ろしく強いモンスターとやや複雑になったイベント、アリ地獄のような迷宮がひとかたまりになってプレイヤーに忍耐を強いる。この忍耐がまたただごとではない。レベル13でシナリオを終わらせるのは夢のまた夢。レベルが30以上あっても倒したことのない敵が存在するくらいだ。正直に言うが、後半フロアでは戦闘を終わらせた回数より電源を切った回数の方が多いはずだ。ああ、きつい。でもこれはウィザードリィなのだから仕方がない。今までアメリカの香りを漂わせていた本シリーズがこのシナリオで多少国産RPGっぽさを打ち出した。事実国産なのだから当然ではあろうが。それがバランスにまで影響を及ぼしてしまったのだろうか？

ともあれ難しいのにのめり込む。それがウィザードリィであることの証明か。

根本康弘　8

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

Special

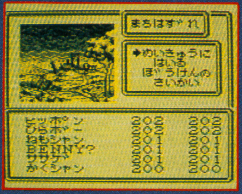
発売記念 ゲームボーイ版 ウィザードリィ・外伝Ⅰ★特集

思えば１年以上も前にタイトルが発表され、それ以来たびかさなる発売日の延期が我々の不安をつのらせるばかりであったゲームボーイ版「ウィザードリィ・外伝 Ⅰ」。遂にこの作品が現実のものとなった。ここでガイダンスを試みよう。

本作品は初の日本版オリジナル・ウィザードリィである。今までのパソコン版の移植作品に比べると、シナリオの密度が濃いことが特徴だろう。さらにトラップの多い迷宮、今までより格段強くなったモンスターなど難度が高い。当然これまでのウィザードリィが持っていた戦闘のかけひきや迷宮の奥深くでのアイテム探しなどの本シリーズ共通の楽しみ方もさらに拡大されている。ゲーム序盤のガイドをしよう。

PRE ◆ STORY

かつて様々な災害に襲われた、また様々な冒険者の探索の舞台になったリルガミン。この土地に再び災難が訪れた。女王アイラスの双子の姉ソークスがある嵐の日に姿を消したのだった。さらにニルダの杖が輝きを失い、王宮の魔法使いタイロッサムがあのダバルプスの呪いの穴に身を潜めた…。

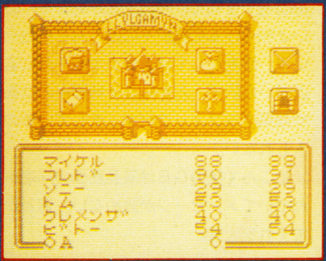


←そしてかつての冒険者たちの子孫らが多数リルガミンに集結することに

そして彼はそこで王室に対する裏切り行為とでも言うべき、魔物の召喚を始めたのであった。

CASTLE

タイトル画面でスタートボタンを押すとリルガミン城のグラフィックが現れる。今までの施設名の文字表示が絵になったわけだ。各部門に大きな変化はない。ここでは訓練場について触れよう。キャラ作りは高ボーナスが狙い易いので粘るのが良いだろう。20〜30が時おり出る。キャラクターの順番を変えられるのは地味だがうれしいマイナーチェンジだ。

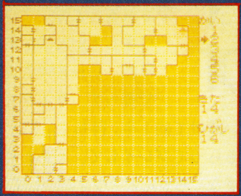


↑ビジュアル画面になったキャッスル。各施設にもそれぞれのグラフィックがある。顔ぶれはもちろん今までのものと全く同じである

↑お城に行くと重要なメッセージを聞くことができる。これによりゲームが進行することもあるし、エンディングも例によってここである

MAP

先にも書いたが、迷宮自体とモンスターの難度は、以前の作品のつもりでトライすると痛い目に会うくらいに高い。ワープやダークゾーンを多用した複雑な迷宮はデュマピックにて呼び出せるマップにたよるだけでは少々つらい。トラップ類は一切マップに記されないからだ。自分なりのマップを作成するのがやはり安全策だろう。モンスターに関しては迷宮以上に注意が必要だ。１階の敵でさえも武器が当たりづらい。とにかく１階でかなりレベルを上げないと先に進むのは困難だ。何せ、２階から石化能力を持った敵が出現し、また直接攻撃により催眠効果をもたらす敵が多いので恐ろしく手こずる。剣よりも魔法を主軸とした戦い方を行なっていかないと厳しい。地下３階以降も同様。レベル上げと良い武器探しついでに少しずつマッピングをしていくくらいの慎重な姿勢が要求される。

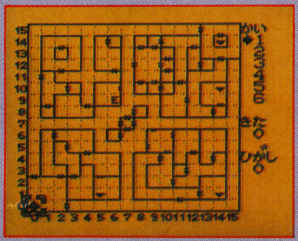


←オートマッピングは便利だがワープ等の表示はなし。自分でサブマップを作ろう

イベントが多くなってくるのは３階以降。中ボス的なモンスターが多数出現するのでとにかくレベルが上がっていないと進めない。とりあえずＢ４までのマップを画面で紹介する。参考にして欲しい。

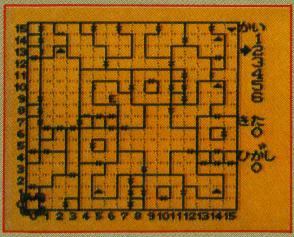
B1

さしあたってこのフロアですることといえば、２階で通用するだけのレベルを得ることだ。中レベルの攻撃魔法を使えるようになるまではここで頑張った方が安全だ。フロア中央にあるメッセージは度々見にいくべき。いつも同じ落書きがあるとは限らない。



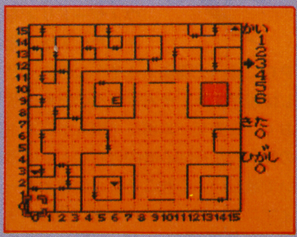
B2

地下２階の敵は１階の敵を１〜２まわり強くしたものばかりだ。ある程度レベルを上げて、さらにその上のレベルを目指すためのフロアだ。マップ自体は続き部屋構造で、宝箱が多く出現する。



B3

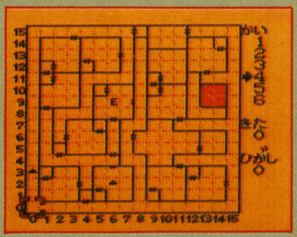
このフロアよりイベントがある。中央の大広間らしきパート付近にひそむ魔物集団をけちらすと今までのフロアで行けなかった所にワープすることができるようになる。ここまで慎重にレベルを上げて来た人ならばそう苦労せずに激破が可能だろう。



B4

前３フロアに比べて迷宮自体の難度が格段に上がっている。ファミコンのⅢのようにダークゾーンとワープの連続でシークレットドアも多い。

さてこのフロアでは入手すべきアイテムがある。マップをよく見ながらワープポイントを１つずつつぶせば…。



NEW SPELLS

このシナリオの特徴の1つに戦闘における呪文の重要さが挙げられる。低いレベルのうちから呪文をメインとした戦いを展開することが要求される。今までのようなAボタン連打はレベルが高くなってからザコと戦うときまでおあずけだと思っておいていいだろう。とにかく敵の強さが今までのシリーズ作に比べると異常と思えるほどのものになっているのだ。

その分、攻撃あるいは攻撃補助の呪文は多彩になった。基本的にはパソコン版♯5の呪文の大半が使用できる。それらに加えて♯5でカットされていた呪文がいくつかある。ファミコンユーザーには親しみ深いマカニトなどがカットされているのが残念ではある。さて、パソコン版♯5をプレイした人なら知っているだろうがファミコン版のファンには馴染みのない新呪文の中で要チェックのものを右上にあげておいた。参考にして欲しい。さらにその中で最も使用頻度が高いであろうと思われるのが召喚呪文だ。右に呼び出せるモンスターの表を示す。これらの召喚呪文は1戦闘中のパーティの人数を増やす様なものだから、ピンチだと思ったら迷わず唱えよう。ストーンゴーレムが強い。

↑召喚魔法は低レベルのうちから高レベルまで頼りがいのある呪文。たまに外すが…

要チェック 新呪文TOP5

マウジウツ(M7) バスカイアー(M5)	敵にランダムなダメージを与える
ソコルディ(M5) バモルディ(M5)	味方モンスターを召喚する
バカディ (P7)	1グループの敵を殺害する

呪文による召喚モンスターと各々のデータ

表内・特殊能力欄の略号解説：M○・P○＝魔術師呪文・僧侶呪文の使用が可能、○内はその最大レベル数。麻＝麻痺。催＝催眠。逃＝逃げる。後＝後衛に攻撃可能。呼＝仲間を呼ぶ。

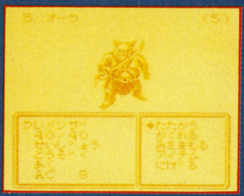
名称	最大HP	最大攻撃力	特殊能力	名称	最大HP	最大攻撃力	特殊能力
ゾンビ	16	12	麻	ファズボール	1	0	呼
フェアリー	40	24	M3、P4、催、逃、後	ウィルオーウィスプ	43	64	麻、後
セラフ	81	18	M4、P5、呼	レッサーデーモン	0	40	M4、呼
エアジャイアント	160	180	後	ストーンゴーレム	112	104	後
グレーターデビル	248	154	P7	グレーターデーモン	228	108	M7

BATTLE

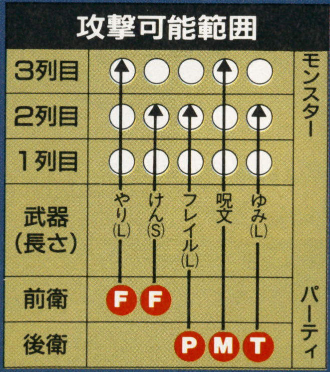
戦闘はこのエキストラシナリオにおいて最も変更の大きい部分である。パソコン版シナリオ5同様の後衛も武器攻撃に参加可能なタイプになったのである。

武器自体に長いレンジのもの（L）と短いレンジのもの（S）がある。これに関しては下の表を見ていただければある程度理解してもらえると思うが、要はモンスターの3列目より後が攻撃できるかどうかということと後衛が直接攻撃をしたいならばLの武器を使えば良いということである。ゲーム前半ではあまり強いLの武器は手に入れることができない。僧侶にフレイル、シーフに弓を持たせておけば良い。戦士たちはよほど下の階に降りても強力なLの武器を入手するのは困難だ。まあSの武器でも十分に強い物が多いので、それでとりあえずはことたりるはずだ。その分、魔法使いの呪文で処理するほうが速いはずだ。

基本的なパーティ構成は今までと変わりないパターンで良いだろう。ただし敵が強いせいで、戦士系以外はACの関係上、前に出ない方が良い。


←ただ身を守るだけのキャラがいなくなっただけでも大いなる収穫であろう

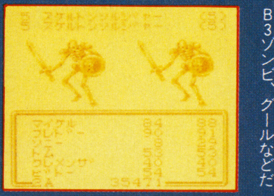
攻撃可能範囲



基本攻撃方法の例

1	FIG	S・Lの武器
2	FIG	S・Lの武器
3	FIG	S・Lの武器
4	PRI	Lの武器・呪文
5	MAG	呪文
6	THI	Lの武器

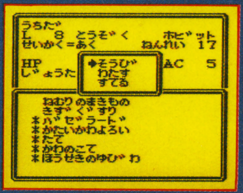
MONSTERS


←B1アンデッドコボルド
B2スケルトンソルジャー
B3ゾンビ、グールなどだ

敵の強さは先に何度も述べたように異常なほどである。ここでは始めのうちにどんな敵を狙って倒すのが良いかを教えよう。ずばりアンデッドだ。アンデッド系は麻痺や催眠の効果を持つものが多いが、石化はないし何よりも経験値が高い。彼等だけを狙っていればレベルアップが早い。

ITEMS

良いアイテムはそれなりに下の階へ降りないと入手できない。これは当り前だが、今回は「その他のアイテム」の中にACを下げる効果を持つものが多い。強いモンスターが多いだけに何としてでも防御は固めたいもの。ボルタックで買えるものはなるべく早く買って装備したい。


←後の3人にもきちんと防具を装備させねばならない。荷物持ちがいなくなりそう

AND THEN…

あと触れておくべきなのがやはりリセット技だろう。ゲームボーイのリセットはA・B・セレクト・スタートを同時に押すのだが、このゲームの場合は知っての通り戦闘中のリセットが必要であり、ボタンをむやみに押すとメッセージがあっという間に進んでしまう。あまりおすすめはしないが、本体の電源を切ってしまうのがカセット内のキャラクターたちにとっては安全だ。辛いことにモンスターたちの強さのおかげでリセットの回数は今までとは比べ物にならにくらいに多くなるだろう。

←バックアップデータに被害が及ぶ可能性が最も心配ではあるが…

V-252 今回のテーマは僧侶の呪文

●バディは敵の心臓に冠状動脈血栓を引き起こして即死させる呪文だそうです。だから血液が循環している相手にしか効かないはずですよね。だのに、だのに、だのに、試しにアンデッド系モンスター（アンデッドコボルドやキャリアー）にバディを掛けてみたら、これが何と効くではないですか！あれー？アンデッドって心臓動いてるわけ？それともバディに対する今までのイメージを変えなければならないのだろうか。謎だ。しかしいずれにせよディスペルした方がマシですけどね。

●僧侶系呪文を使うモンスターをチェックしていたら意外なやつが出てきた。それはウェブスピナー。そう、あのアンデッドのクモですよ。エナジードレインだけかと思っていたら魔法使い系3レベル、僧侶系4レベルとかなりの呪文の使い手だったんですねー、ちょっと驚いた。

（新潟県・グレたでーもん）

●ウィザードリィをやり出したころの話です。私のウィザードリィは説明書なしの中古品でした。カセットに入っていたハイレベルキャラを使って、色々なことを一つ一つ確かめたものでした。すごいのはマディ。最初のころはよくわからずに、毒1つ治すのにマディを使っていました。（群馬県・打鐘）

●あれはまだウィザードリィを始めて間もないころ、まだ呪文もあまり知らなくてそれでもやっと地下10階に降りられるようになった位のことでした。扉をバンと開けるとそこにはグレーターデーモンの団体さんが我がパーティを待ち受けていました。こいつらについては色々なうわさを効いていたのでマハマンを使って戦いました。初めのころはそんな戦い方ばかりしていたのですが、やがてこれでは仕方ないと思い、普通に戦ってみたのです。さて相手は天下のグレーターデーモンなので我がパーティの最大呪文をぶつけてやろうと思い、魔法使いにはティルトウェイトを、僧侶には何とロクトフェイトを使わせたのでした。何せ、高レベルの呪文だし、絶対に攻撃用だと信じていたから…。そしてさあやってやるぞ、と思った瞬間、画面は城の中…。そこにはマヌケな裸の冒険者たちとあっけにとられている自分の姿がありましたとさ。（神奈川県・降魔の剣）

●僧侶呪文あれこれ。まずは…1；マディ。フラックに思い切り有効。こいつ+ツザリクでOK！ワードナにも効く。

2；バディ。フラックやミフネに使える。剣で倒すだけが能じゃない。かなりの高い確率で効く。

3；マリクト。つい忘れがちなのがこれ。ティルトウェイトを使うまでもない敵、ハタモトの集団などにおすすめ。クリーピングコイン一掃にも使える。

全体的に見て、△か×かという呪文はウィザードリィでは危なくて使えない。余裕があればといった感じ。

（東京都・K'FLANT）

★意外にレポートの集りにくかった「僧侶呪文」。そりゃそうね、パッとしないものが多すぎるもんな。ただやっぱり↑の意見のように△や×じゃだめなのは確かだ。呪文1つ1つに得点をつけてみるのも良いかもしれない。

W-250 語学的見地から名称の研究

●ウィザードリィのモンスターの中に「アークメイジ」と「アーチメイジ」とがいますが、英語では同じARCHなのに日本語では違っていますよね。そこでこの謎（でもないか）を解明すべく、僕が愛用している学校指定の英和辞典を引いてみました。

まず、arch（アーチ）；「名詞、橋などの迫持」これはまあ違うでしょう。次に「形容詞、1・おちゃめな、2・主要な」ちょっと近いかも知れない。そして「接頭辞、首位の」うーん、近いっ！最後にarch（アーク）「接頭辞、支配者、君主」これも近いっ！

とまあ、ちょっと調べただけでも以上の4つが見つかりました。たぶん3つめと4つめがそうではないでしょうか。しかし1つ問題があります。

それは3つめが接頭語で4つめが接尾語であることです。接頭語は文の頭に、つまりARCH MAGEのように、ある語の前について意味をそえたりするもの。それに対して接尾語は、語の下について意味をそえ、別の語を作るものなのです。

だからアーチメイジはいいとして、アークメイジやアークデーモンなどは文法通りにいくと、メイジアーク、デーモンアークになってしまいます。

どうなのでしょうか。皆さん僕を助けて下さい。（茨城県・岩本裕志）

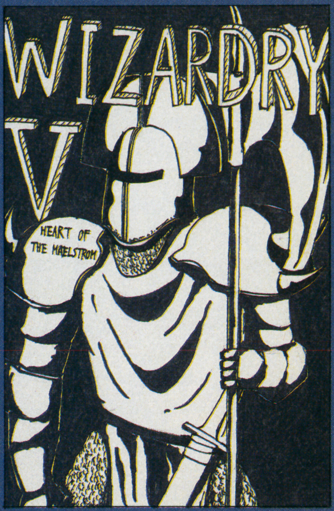
W-251 GB版ウィズお知らせPart2

●前号でも触れたが、ゲームボーイ版ウィザードリィ・外伝Ⅰ発売記念キャンペーンのお知らせを今号でも行っておこう。

ウィザードリィ・外伝Ⅰに、迷宮のアイドル・マーフィーズゴーストがB2の北0、東0に出現する。そこで問題があるのだが、一体彼は何色の光に照らされて出現するのか。この問いに対する答を実力で捜し出し、ハガキに、郵便番号・住所・氏名・年齢・ソフトを買った日・先の問題の答を書いて、〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキーPMG「ウィズ外伝にイチバン乗り」係まで送ると抽選により様々なウィザードリィグッズが当たる。10月1日から31日（最終日消印まで有効）までの各土曜日までの到着分を1回として週単位で計5回、1000名にプレゼントされる。1週抽選にもれても次週に繰り越されるので早めに応募するほどチャンスが多いことになる。

さて前号でスペースの都合により紹介できなかったプレゼントの品々をリストアップすることにしよう。

まずは(株)アポロン提供の「ウィザードリィ・外伝ⅠCD」、「ウィザードリィCDドラマブック」それぞれ20個。次に(株)アオシマ文化教材社からは「モンスターメタルフィギュア」を20個。(株)双葉社提供の「ウィザードリィ・外伝Ⅰ必勝攻略法」「ゲームボーイ冒険ゲームブック・ウィザードリィ・外伝Ⅰ」それぞれが20冊。徳間書店インターメディア(株)の「スーパーヒントブック・ウィザードリィ・外伝Ⅰ」が20冊。そして(株)アスキー自らは、「ウィザードリィ・外伝Ⅰ攻略の手引き」「カードゲーム・ティルトウェイト」これらが各20部ずつ、さらに「ウィザードリィ・外伝Ⅰ特製リファレンス下敷き」が880枚。すごいでしょ。みんな早いところマーフィーをとっつかまえて、山のような外伝グッズを手にしてくれたまえ。



↑京都府・ムーマ

↑福岡県・正義のオーク

↑新潟県・グレたでーもん

ウィザードリィ小説アンソロジー

佐山アキラ・手塚一郎・ベニー松山・著/定価1200円/発売中

ゲームより面白いなんて言えるわけないけど……!?
ひょっとして同じくらい楽しめるかもしれない、特に熱狂的ファンの君だったら。
3人の若き作家たちがありったけの愛をこめて書き下ろした、ウィズ世界の万華鏡、
それぞれの熱い想いを、3作の中編小説として綴りました。ぜひに!　の1冊です。

間もなく(11月)

GB版ウィザードリィ外伝のすべて

も発売予定!!

HIPPON SUPER!編集部・編

予価880円

ウィザードリィの興奮はハードを選ばない。お待ちかね、持ち運べるウィズの完全ガイドブック。技も心も、ピッカピカに磨きます。

Wizardry®

きら星のごとき
HIPPON SUPER!の
ウィザードリィ本

コミック・ウィザードリィ外伝

第3部・復讐鬼の城・前編

石垣環・作/定価980円/10月中旬発売予定

本誌連載の超人気コミック、早くも第7弾の登場です。
今度の1冊も手応えは充分!
マダルト、モンティノ……ラハリト!　ページをめくるたびに心がふるえます。
すべてのファンタジー&コミック&もちろんウィズの、ファンのために。

JICC ジック　書店に無い場合は、書店にご注文になるか当社までお問い合わせ下さい。
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ※定価は全て税込です。

F1 EXHAUST HEAT

F-1エキゾースト・ヒート

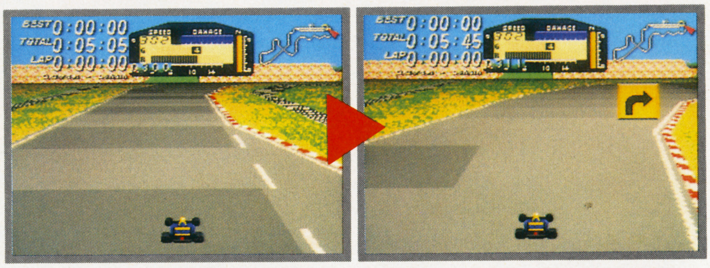
要注目ソフト先取り研究

スーパーファミコン用ソフト
F-1エキゾースト・ヒート
■セタ■8M+64KSRAM
■1月予定■¥8900(税込)

何かと熱い話題を振りまいているF-1。しかし発売から1年経とうとするスーパーファミコンにはF-1を題材としたゲームは1本もなかった。「SFCでF-1ゲームを」という熱い要望にセタが放つ「F-1エキゾースト・ヒート」。レースゲームファンは、要チェックだ！

↑F-1の緊張感、スピード感が「F-1エキゾースト・ヒート」ではうまく表現されている。

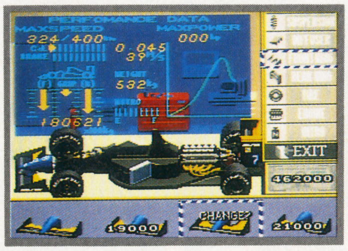
レースゲームとは？

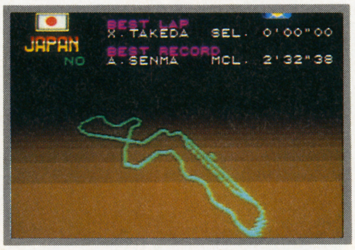


カーレースゲームにとって一体何が重要視されるべきであろうか？

今まで2D、3Dいくつもの〝カーレースゲーム〟が世に送り出されてきた。〝レース〟他者よりも速く走るということは、〝スピード〟が重要である。しかしTVゲームというものは箱の中に映る絵にすぎない。その〝箱〟の中でいかに〝スピード〟を表現するか？様々なメーカーがこのテーマに挑戦してきた。しかし今までの家庭用ハードでは、その〝スピード〟を表現するのが困難だった。それが〝スーパーファミコン〟の登場により可能となったのだ！セタが送る「F-1エキゾースト・ヒート」。このゲームは、新たなる〝カーレースゲーム〟の可能性を僕らに見せてくれるだろう。

うれしい細かな設定





「F-1エキゾースト・ヒート」はただ単に〝スピード〟を追求したゲームという訳ではない。その〝スピード〟を生かすために、様々な要素を取り入れている。まずセッティングできるパーツの多彩さ。基本的にパーツは、プレイヤーがレースに出場してそれにより獲得した賞金と引き換えに得ることができる。パーツの種類は、ブレーキ、ディフューザー、エンジン、タイヤ、フロントウイング、リアウイング、トランスミッション、シャーシ、サスペンションの9種類。それぞれ3～6タイプ用意されており、もちろん性能の良いものは価格もそれ相応であるが、先に進むに従って必要となってくる。つぎにあげられるのが全16コースのそれぞれの細かな性格付けである。それぞれのコースの特徴を知っていなければ、折角のスピードも引き出すことができない。とにかく走り込み、すべてのコースを指と頭にたたき込むのだ！

F-1エキゾースト・ヒート 試乗レポート

待ちに待った「F-1エキゾースト・ヒート」のサンプルROMが届いた。早速電源を入れてみる。電源を入れると共に耳に飛び込んでくるノリノリのBGM。考えてみれば今までに〝F-1〟を題材としたゲームにはこういったノリノリのBGMはなかったような気がする。さて走ってみるか。はっ速い！とにかくこのスピード感は他の〝F-1〟ゲームの追随を容易には許さないだろう。次に感じたのがコーナリングのスムーズさ。これは名作「F-ZERO」の手法を参考にしたらしく、3Dのレースゲームにありがちな、コーナーですぐにコースアウトなんていうことはない。又、今回のサンプルには入っていなかったが、天候も数種用意されており、よりリアルなレース展開が期待できる。早く完成版でプレイしたいものである。

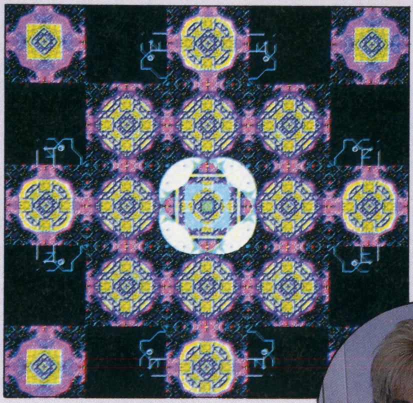
とにかく速いぞ!!

 ©セタ

HIP ON!

最新メディア・トレンド情報局

構成:GTVゲーム虎の穴



←スクリーンセイバーの「曼陀羅模様パターン」。ひとつの曼陀羅模様が、どんどん無限分割してゆき、気が付くと、また巨大な曼陀羅模様になっている。それが、また分割を繰り返してゆく…というもの。ズ〜ッと見ていると、思わずモニターの中に吸い込まれそうになる！　まさに動く芸術品だ！

★渡辺浩弐
GTV編集長。「今月はアメリカ帰りなので正装してみました。向こうでは相当ハードなスケジュールだったんで、ちょっと痩せちゃったかな?えへっ！」

★インドマン
GTV専属のプロゲーマー。「夏休みにドーナツとかヨウカンを食べすぎてちょっと太り気味なんだ。ターバンが合わなくって少し変だけど、本人だぜ！」

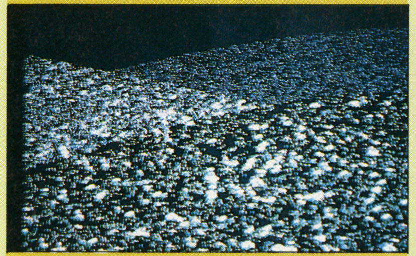
★鈴木美加
GTV専属タレント。「うふ〜ん、ミカで〜す。いっつも応援してくれてありがとう。今月の私ってセクシーでしょ?　この写真で一発抜いてもいいのよ♥」

お知らせで〜す。先月書いたワタナベとインドマンが作ってる本「THE CD-ROM WORLD」の発売が決定しました。たぶん10月15日ぐらいには出ます。でも、まだ全然原稿があがってないんで、ちょっぴり不安です(笑)。スゲ〜面白いから買ってね…といってもまだ出来てないんだけど…って、しつこいか(笑)

1. 暗やみの先にあるもの…モニター上に繰り広げられる実用芸術
2. ジャパンマネーが群がる…⁉ スゴイゲームが日本上陸‼
3. 自分の老後や子供の顔が見れる「魔法の鏡」がついに実現‼
4. CGの自分に化粧をする…メイキャップアーティスト養成機⁉
5. 40インチの大迫力！　ナムコの新作は凹面鏡利用の立体ゲーム
6. ビデオとジオラマを合成したレトロ感覚のハイテクゲーム！
7. メガネなしでも飛び出して見える3Dカメラ、ついに発売‼
8. CDも立ち読みの時代⁉　マルチメディア専門店オープン！
9. ティモシーの新作は「見るだけで芸術的才能が開花」する⁉
10. セクシーな声でキミを誘惑する「今月のオカズ」的カガミ(笑)

スクリーンセイバー・アート

『モア・アフターダーク』

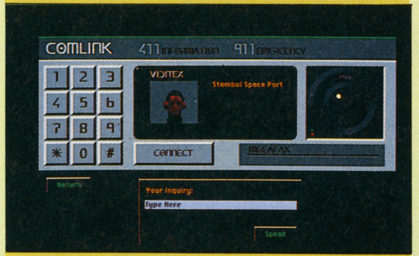


▲画面一杯に咲きみだれる花々。このあと、雪が降り出すなど、四季をイメージした作品だ。ビデオアートとしてみてもかなりハイレベルな出来栄え！

空飛ぶトースターで有名なアフターダークの新作。"画面の焼き付き防止用"のスクリーンセイバーの域をはるかに越えた、アーティスティックなCGだ。グラフや数式が画面にすさまじいスピードで打ち出されていくもの（何かスゴイ計算をやってるように見える）、画面に雪が降ったり花が咲きみだれたりするものなど。

CDロム・ゲームソフト

『スペースシップ・ウォーロック』



▲3Dモデリングした豪華なコンピュータ・グラフィック・ビジュアルで全編を飾っている。ゲームマニアならずとも思わず口アングリの驚異的ゲームだ。

マックのCDロム・ゲーム。日本の大手ゲームメーカー間で超争奪戦になっている。製作はマイク・セーンツとジョー・スパークスという天才コンビだ。マイクはアダルトソフト『マック・プレイメイト』で知る人ぞ知るクリエーター、ジョーはあのデータスーツによるVRシステムのオリジナル製作チームにいた人物。

↓２人の男女の顔から、その子供の顔を作り上げてしまう「顔画像処理システム」。基本的には男同士の顔を入れたって出来る。ジャイアント馬場と和田勉の子供とか…見たくね～っ(笑)！

↑飛び出すシューティングゲーム「スターブレード」。視界のほとんどを、巨大な凹面鏡で覆ってしまうこのシステムは、スペースシューティングモノにはピッタリ！　とにかくプレイしたときの立体感はスゴイです！　敵の攻撃を受けたときに、激しく振動するシート、４チャンネル・サラウンドシステム搭載など、凝ってます。

↑プレイヤーは連邦宇宙軍の戦士になり、帝国軍の機動惑星「レッド・アイ」を破壊するために、宇宙へ飛び立つ…といったストーリー。高層ビル街や、渓谷地帯でのバトルは「スターウォーズ」風である。

マッキントッシュのソフトは田村英里子のCMよりスゴイらしい…何だそれ(笑)。

インド　♪わたしのおしりは～、はっつでんしょお～…うぉ～！　英里子ぉ～！　俺のチ○ポも発電してくれ～っ！

ミカ　んも～、うるさいわね！　その辺の**コンセント**にでも突っ込んでなさい！

ナベ　たはは。２人とも、相変わらず下品ですね(笑)。さて、今月はわたしがアメリカから最新情報を仕入れてきましたんで、さっそくお届けしたいと思います。

インド　おまえ、やけにスッキリした顔してるな。さてはアメリカで発電を…!?

ナベ　ちょっとだけ(笑)…。え～、まずは今月の第１位**「モア・アフターダーク」**です。これはマッキントッシュのモニター用の「スクリーンセイバー」なんですが…。

ミカ　ちょっと待って、何そのスクリーンなんとかっての？

ナベ　はい。コンピュータのモニターというのは、電源を入れっぱなしにして同じ画面を出しておくと、モニターにその画面が**焼き付いてしまう**という現象が起こってしまうんです。そこで、それを防ぐために、一定時間何もコマンドが入力されないと、自動的に意味のないアニメーションやCGが流れるようになるソフトが、スクリーンセイバーというワケです。で、本来は意味のなくてもいい画に異常に凝ってしまったのが、この「モア・アフターダーク」！　球形の物体が上下左右に入り乱れて飛び回ったり、地球の地殻変動を描いたモノなど、しっかり**アート**しちゃってます。

ミカ　こういう、ど～でもいいところに異常に凝るのって、いかにもアメリカ人らしい発想よね。まさに、芸術！

ナベ　うん。ただ見てるだけでも充分楽しめるしね。ふふ。芸術、芸術！

インド　ふん。ちょっとアートっぽいものだとすぐ誉める…日本人の悪いクセだぞ！

ミカ　そんなこと言って「田村英里子が徐々に脱いでいくスクリーンセイバーがあったらいいな」とか、思ってるんでしょ？

インド　ふふ。芸術、芸術…(笑)。

ナベ　ごまかしてどうする。さて、続いては先日来日したマーク・セーンツとジョー・スパークスが作ったCDロムゲーム**「スペースシップ・ウォーロック」**です。エイリアンだらけの未知の惑星にたどりついたプレイヤーが、さまざまな冒険をしながら宇宙をさ迷う…といったストーリーなんですが、何といっても映像がスゴイ！

インド　うん。これは俺もやったけど、細かいとこまで書き込んであるCGにはビックリした！　たとえば、酒場に入って注文をするシーン。キーボードで適当な酒の名前を打ち込むと、ちゃ～んと、その酒がリアルなグラフィックで出てくる。しかもいちいち**グラスの形**まで違う！　おまけにプレイヤーが酔っぱらうと、視界がボケて、画面もぼんやりしてくるなんて仕掛けもあって、とにかく、今までのゲームの概念を超越してるってカンジだよな。

ナベ　このゲームがあんまりスゴイんで、いま、日本のゲームメーカーのあいだで移植権利の**争奪戦**が始まるらしいですよ。

インドマンとワタナベ…。どっちと結婚するとカワイイ子供が生まれてくるのか!?

ナベ　ミカちゃん。子供作りましょうか？

ミカ　な、何よ突然!?　エッチ！

容貌シミュレーター

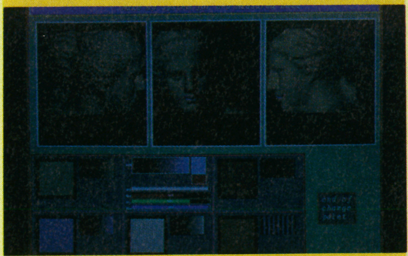
『顔の画像処理システム』

▲写真やVTR映像を元に、新婚夫婦の顔立ちから子供の顔を予想するなど、顔にまつわる様々なシミュレーション処理を行なってくれるシステム。

安価なパソコンをベースにしたシステムで、年を取った時の顔を予想したり、逆に若返らせたり、あるいは怒った顔、笑った顔など表情を変化させることもできる。セリフに合わせて口を動かすこともできる。美容院や整形外科での実用、またTV電話や犯罪捜査のモンタージュ写真システムなどへの応用が考えられている。

立体化粧シミュレーター

『メーキャップシステム』



▲立体データからCG表示した、無色の自分の頭にまず髪や肌の色などを入力し、そして自由自在にメイクして遊べる。頭の角度をかえることも可能。

上智大学の加藤誠巳教授がマジメに開発したシステム。顔に塗ることの出来る色の種類は256色。将来的には口紅やアイシャドウなど化粧品や刷毛の種類もプリセットされたものから選べるようになるという。うまく化粧できたら、セーブしておいて実際の化粧の時に手本にすることも出来る。

立体ビデオゲーム

『スターブレード』

▲『ウィニング・ラン』を始めナムコの３Dゲーム技術には定評があるが、凹面鏡を利用した無限投影システムの導入により、さらにリアルな表現が可能に。

25インチの画面が映し出す３DのCGを、さらに直径１メートルの凹面鏡に反射させる。プレイヤーの目には無限の奥行を持った映像に見えるシクミだ。昨年の大阪花博で話題となった『ギャラクシアン³』をゲームセンター用に改造した、というコンセプト。第１弾『スターブレード』はスペースシューティング・ゲーム。

↓最近やたらと見るガン・シューティングモノだが、「ゴーリーゴースト」は、ジオラマを使うことで見事に他との差別化を図った。やってみると意外にハマるのだ、これが！

↑アメリカには、すでに沢山あるというニューメディア専門店。この「ニューメディア紀伊國屋」には、数々のＣＤ－ＲＯＭソフトの他に「環境音楽コーナー」もあり、デンマーク直輸入のレア盤ＣＤ(！)なんてのも、置いてあったりするのだ！

ナベ　いやそうじゃないんですよ。実は松下電器の総合研究所が開発した**「顔画像処理システム」**の話なんです。これはコンピュータに自分の顔を取り込んで、それに表情を付けたり、30年後に**年を取った自分の顔**がどうなっているか…というようなことが、モニター上にシミュレートできるモノなんですよ。

インド　それと子供作るのとどういう関係があるんだ？

ナベ　実は、このシステム。男女の顔を入れると、その特徴をコンピュータが解析して２人の間に生まれる子供の顔を予想してくれるんです。それも「男の遺伝子情報が強い場合」とか、いろんな条件を設定できるから、かなりリアルな顔が作れる。

ミカ　なるほどね。こういうシステムって結婚紹介所なんかに置いとくと、喜ばれるかもよ。「アンタと結婚すると、こんなブサイクな子供が生まれるんじゃイヤだわ！」とか言えるしさ！

インド　お前、人のこと言えんのかよ…っていう俺も俺だけどな(笑)。さて、お次はこれとちょっと似たシステムを紹介する。上智大学の加藤誠巳教授が開発した、立体ＣＧを使った**「メーキャップシステム」**だ。最近銅像なんかを作る時に、スキャナーを使って実際に本人とそっくりのモノが作れるようになったけど、これはそれと同じ原理でサンプリングした頭部のデータを、モニターに立体的に表示して、化粧をさせられるというシステムなのだ。

ミカ　あ、それ便利じゃん！　つまり自分にあったメークを、お肌を痛めずに何度でも試せるってワケね。しかも**化粧品代タダ**ってのも嬉しいわっ！

ナベ　意外とせこいっすね(笑)。このシステムは光の強さや、当たる角度なんかも調節できるらしいですよ。

インド　ちなみに開発した加藤教授という人、この他にも「音痴を治す音感訓練システム」だとか「ディズニーランドの混雑具合を調べて、効率よく遊ぶためのパソコンシステム」とか、やたらに色々発明しているのだ。

ミカ　なんか**実用的**なドクター中松ってカンジの人ね…(笑)。

立体ゲームから3D写真まで世の中「飛び出すブーム」が到来かっ!?

ミカ　前回もちょっと触れたけど、いよいよ日本のゲーセンに本格的な立体ゲームが登場するみたい。まず**「スターブレード」**!!　これはバリバリのシューティングなんだけど、凹面鏡に映った画面の大きさは40インチ以上！　かなりの迫力があるわよ。

ナベ　このシステムを使えば、比較的簡単に立体ゲームが作れるから、今後もゾクゾクと新作が出てきそうですね。

インド　できれば「スケベ麻雀ゲーム」の立体版なんてのも作ってほしいよな…主演田村英里子で…。うへへ…。

ナベ　わはは。インドマン！　**ズボンの前**が立体的になってますよ(笑)。

ミカ　あのね～！　さて、もうひとつのアーケードゲーム**「ゴーリーゴースト」**なんだけど、こっちは同じ立体でも、ちょっとレトロっぽいテイストのゲーム。ジオラマで立体的なセットが組んであって、その中にビデオ画像の幽霊が浮かび上がるの。それを銃で撃つってワケなんだけど、こういうのって昔なかった？

立体模型ビデオゲーム

『ゴーリーゴースト』

▲実物のジオラマとビデオゲーム映像を合成するというコロンブスの卵的発想のゲームマシン。画面中の様々な部屋（模型）にゴーストの幻影が映し出される。

立体模型と合成するため、画面に奥行きが出るうえ、実物とビデオ画像の合成が不思議な感覚をもたらせてくれる。(ディズニーランドのホーンテッド・マンションを思い出させる）あちこちの部屋に出没するゴーストを撃ちまくるだけの単純かつコミカルなゲームだが、特に２人プレイで協力して遊ぶとかなり盛り上がる。

立体カメラ

『イメージテック』

▲普通のカメラと違ってレンズが３つあるところが、立体写真撮影のシクミだ。しかし、市販の普通のフィルムを使えるなど、手軽で簡便なシステムである。

普通のカメラと全く同じ使いがってで、かなり鮮明な立体写真が撮影できる。輸入雑貨の販売会社、メトロスコープ・カンパニー・リミテッドが米国から輸入、後楽園ゆうえんちでレンタルサービスを行なっている。フィルムはアメリカに空輸されて、特殊現像されている。(〈問〉☎03-3356-5858　テレテック)

電子出版専門店

『ニューメディア紀伊國屋』

▲来たるべきマルチメディア時代を先取りして、CD－ROM、ＩＣカードなど電子出版メディアを専門に取り扱っている。

単独の店舗としては初めての電子出版メディア専門店。CD－ROM、ＩＣカード、パソコンソフトの他、実演コーナー、また関連書籍／雑誌コーナーもかなり充実している。この店でノウハウを蓄積し、将来的には多店舗化していくコンセプトだそうだ。
新宿アドホック・ビル１Ｆ。(☎03-3354-0131)

➡ティモシーはハーバード時代に、ドラッグを使った精神変革の実験を行ない、大学を追放されている。70年代半ばを獄中で過ごすという不幸にもめげず、コンピュータの世界に、見事にカムバック！「自分で考え、権威を疑え！」と70才にして、このお言葉。頭が下がります！

➡このカガミの使い方。①田村英理子のグラビアの載った雑誌を用意する。②英理子ちゃんの顔の部分を雑誌から丁寧に切り取る。③それをカガミの上にきれいに貼る。④カガミの下に、顔の大きさに合わせて拡大コピーした「小柳ルミ子のヌードの体の部分」を付けて完成。…どうだ！ 喋る英理子ちゃんのヌードだ！ む…むなしい(笑)。

ナベ　遊園地のゲームコーナーとかにありましたよね。ベルトに乗ったネズミが出てきて、それを叩いて殺すヤツとか。ちょっと違うけど…(笑)。

インド　それ、「チュー・ハンター」のことだろ(笑)。確か1ゲーム30円だったぞ…なんてこと言ったって読者には何のことかわからんだろうな…古すぎて(笑)。

ミカ　昔話はいいって…。続いて立体モノの話題をもうひとつ。「イメージテック」という3Dカメラが発売になったの。まあ、昔から特殊なフィルムや投影装置を使った立体カメラはあったんだけど、これのスゴイとこは普通のフィルムで撮影が可能で、しかもメガネなんか付けなくても立体に見えるってところね。

ナベ　どうなってるのかと思って、実際の写真見たら、昔よくお菓子のオマケに付いてた「表面がギザギザしてる写真」とそっくり。立体に見えることは見えるけど…ややチープなカンジですね。

インド　チューハンター…(笑)。

「ティモシー・リアリー、ショッカーの改造人間説」…んなことないって(笑)！

ナベ　70年代カウンター・カルチャーの巨匠、ハーバード大教授にして、ドラッグ大好きオジサン…あのティモシー・リアリーが、またまた新作ゲームを発表しました。その名も「クリエイティヴ・エンジン」!! 見るだけでどんどん創作的才能が開花してゆくという、いかにもティムらしいソフト！ まあ、ビデオドラッグの一種ですかね。

インド　あのオッサンって、噂はちょこちょこ耳にするけど謎の多い人物だよな。

ナベ　うん。何度かアメリカで会ったことがあるんだけど、もうドラッグやりすぎて体ボロボロのハズなのに、やたら元気なんですよ。ピンピンしてるの！

ミカ　ひょっとして乾電池で動いてるんじゃないの？ あと、実は改造人間だとかさ〜(笑)。

インド　失礼なこと言うんじゃね〜って！

ナベ　ま、実際のこのソフトの有効性は試してみなきゃわかんないけど、こ〜ゆ〜カルトなソフトがコンピュータの可能性を広げてるのは確かですね。

インド　さて、続いては新宿にオープンした「ニューメディア紀伊国屋」というマルチメディア専門店の話題。ここは日本国内ではおそらく初めてのCDロム専門店だな。「CDロム版・広辞苑」など電子出版系の商品から、ゲームまで取り揃えててタウンズ等のハードも置いてあるからサンプルを試す…つまりCDロムの「立ち読み」も出来るってワケだ。

ナベ　なるほど。さて、今月の10位にランクインしたのは究極の意味なしグッズ…「魔法の鏡ミラージュ」です。ズバリしゃべる鏡(笑)！

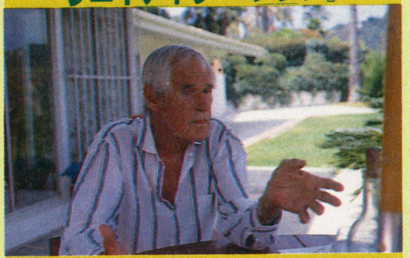
インド　だからなんだ!?

ナベ　いいんですよ。こういう意味のないとこが。もっとスゴイのは「今月の期待外れ」の「ボウリンゴ」です。カプコンもゲームだけ作ってりゃいいものを…リンゴ大のボールを投げてボウリンゴ…そのまんまだって(笑)。そのうちニセモノで「ボウミカン」とか出るんでしょ〜か？

インド　チューハンターッ(笑)！

サ イ バ ー ・ カ ル ト

ティモシー・リアリー『クリエイティヴ・エンジン』



▲ハーバード大学教授職追放〜投獄〜脱獄〜逃走と、70年代を過激に生き抜いたカウンター・カルチャーのカルト、ティモシーが21世紀に向けて活動再開！

70年代にドラッグ・カルチャーを先導し、ヒッピー・ムーヴメントに多大なる影響を与えたティム・リアリーがコンピュータソフト作家としてリアルタイムに戻ってきた。自己診断用心理学ソフト『マインド・ミラー』に続く新作は『クリエイティヴ・エンジン』。自己の潜在的創作パワーを解き放つためのソフトだ!!

し ゃ べ る 鏡

『魔法の鏡ミラージュ』

▲話しかけると画面に現われた唇が動き、しゃべる鏡。6色のパターンがあり、それぞれ別のセリフで、優しくささやきかけるように答えてくれる。

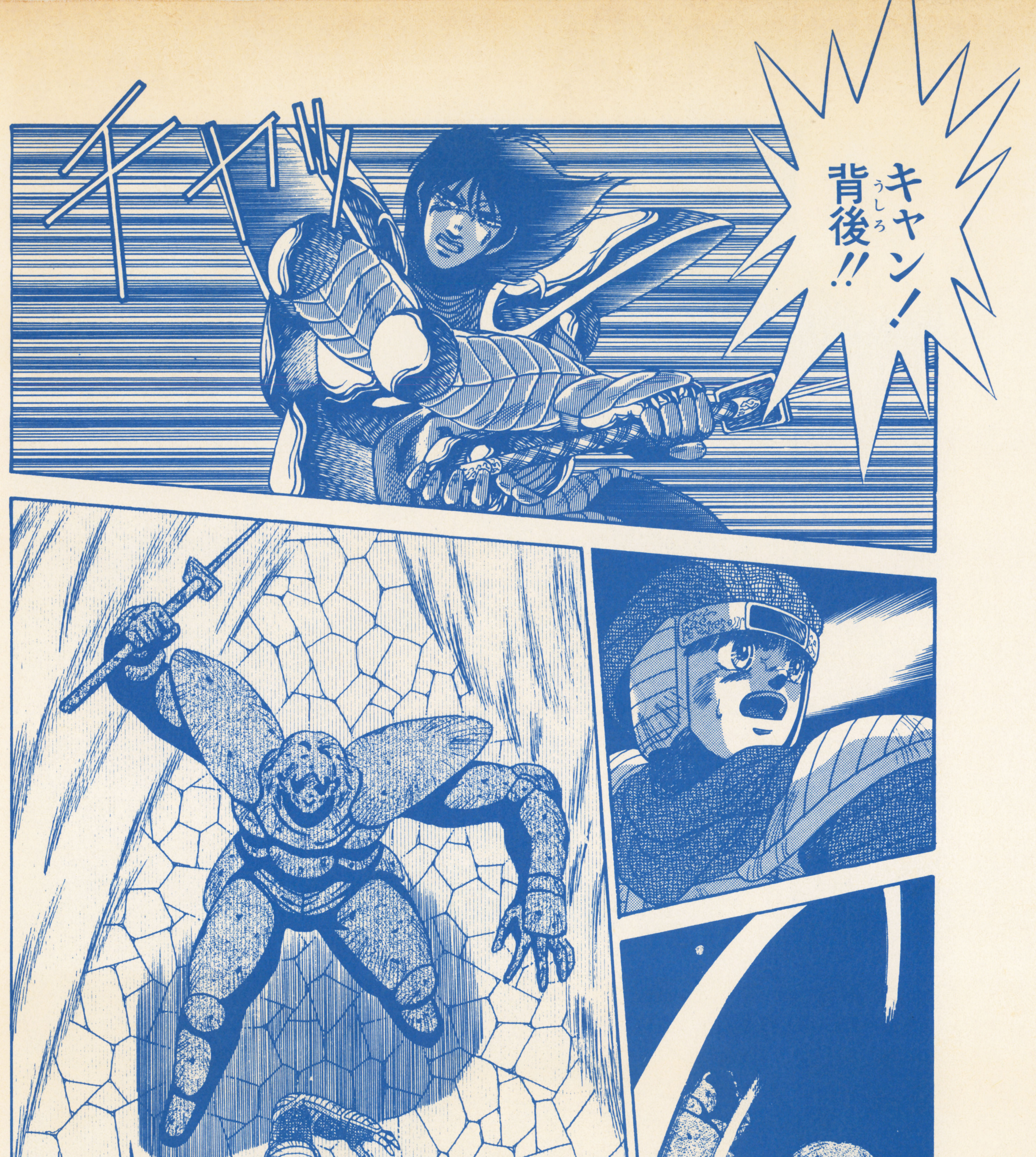
鏡に赤いルージュがス〜っとうかびあがってくる感じがなかなかセクシー。セリフは『そんなにみつめちゃいや』『世界で一番あなたが好き』『今日もきっといいことあるわよ。元気を出してがんばってね』など。女性用には『まあ、なんて美しいんでしょう。あなたの美しさにめまいがしそう。(各¥3,800/トミー)

今 月 の 期 待 外 れ

『ボウリンゴ』

▲リンゴと同じサイズのミニ・ボウルを転がすからボウリンゴ。当然ジャイアント馬場がボウリングをやってるような図になってしまう………。

狭い場所にも作れるボウリング場、コイン・オペレーションで気軽にプレイ………ということで発表されたシステムであるが、やはり第1号店は名古屋に出来た。「小さくたって楽しさ原寸大」つーことで、まるでガリバーになった気分で遊べるぞ。(やってみると実は楽しかったりするのだ………)

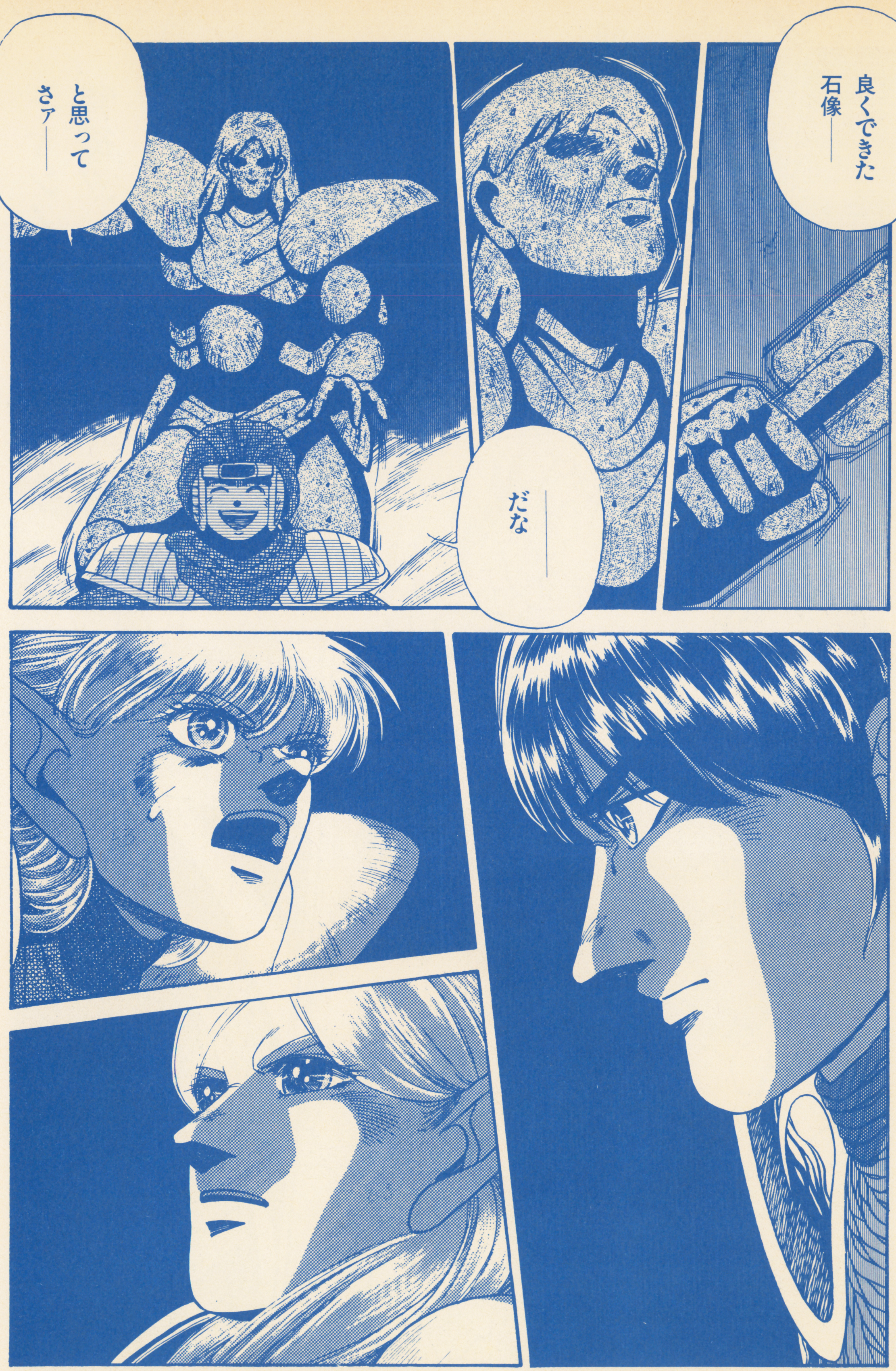


次号(12月号11月5日発売)に続く!!

ウラ技オールディーズ

◆女神転生（ナムコ）お金を増やす技◆スタートしてすぐにミコンの町の宝箱を開ける。そしてマッパーの魔法を唱え回復の泉へ行き、MPを回復する。そして再び宝箱の所へ戻ると、宝箱が復活している。それにより、約1000マッカのお金が入手できるため、最初からかなり強い武器を入手することができる。

◆時空の旅人（ケムコ）ラウンドセレクト◆アニメーションにもなった時空を超えて旅をする「時空の旅人」。ちょっと変わったアドベンチャーゲームだけど、これがなかなか面白い。このゲームにもラウンドセレクトがある。やり方はまずタイトルで、Ⓐ+Ⓑ+スタート。そしてゲーム画面になったらセレクトを押すと画面の右の方に数字が出る。あとは行きたい先をえらんでⒶボタンを押せばいい。



ウラ技オールディーズ

◆アトランチスの謎（サン電子）ラウンドセレクト◆今となっては昔のゲームだが、なんともいえない独特の雰囲気を持つ「アトランチスの謎」。教えましょうラウンドセレクトのやり方を。タイトル時にセレクトを33回、ⅡコンのⒶを22回押す。そしてⅠコンのⒶとⒷを押したままスタートを押す。後はセレクトボタンでラウンドが選べるよ。

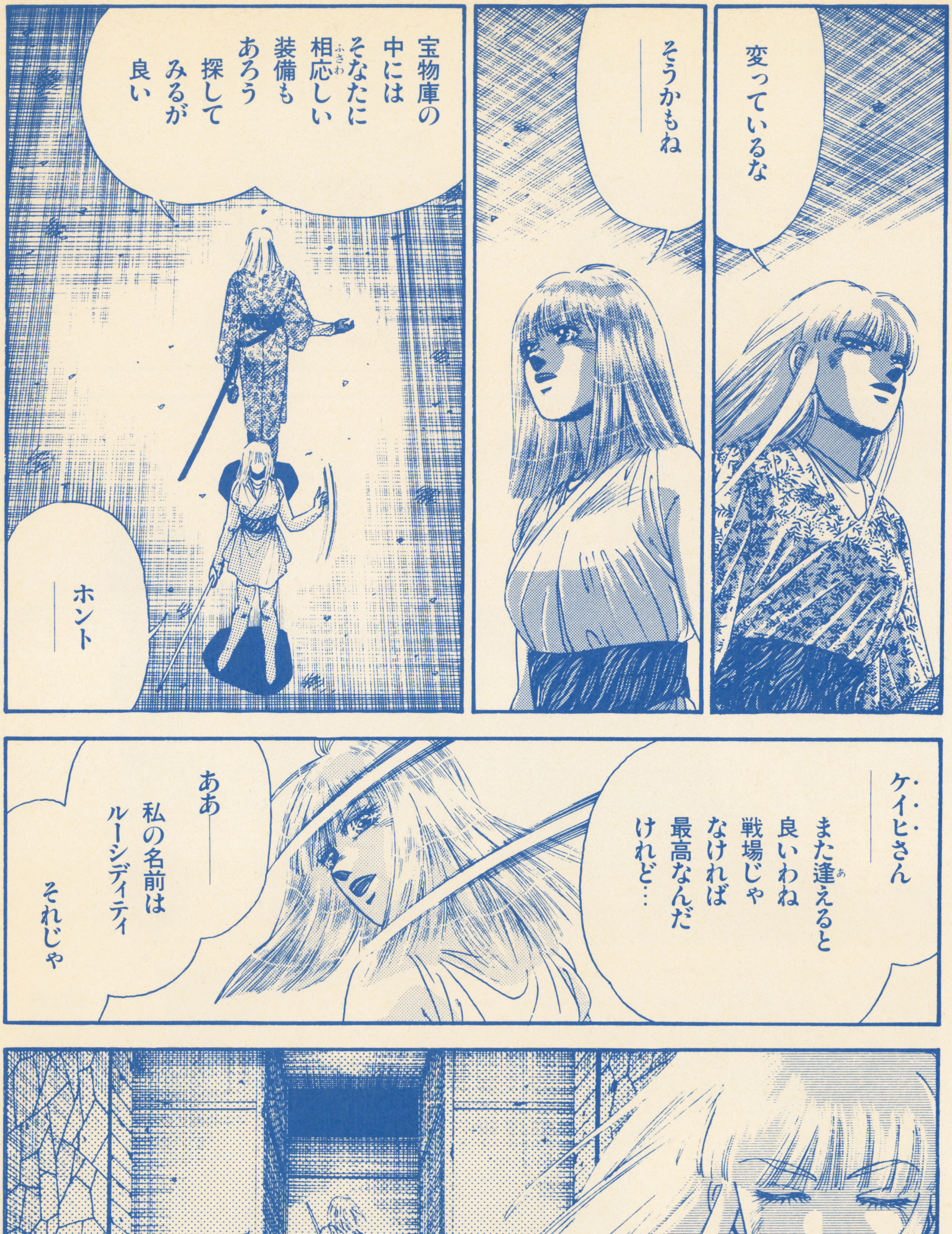
ウラ技オールディーズ

◆バイオミラクルぼくってウパ（コナミ）セレクト◆かわいいキャラとは裏腹に、けっこう難しい「ウパ」でもラウンドセレクトのコマンドを知っていれば大丈夫。やり方はタイトルでⅠコンの上＋Ⓐ、Ⅱコンの下＋Ⓑとセレクトを同時に押せばOK。あとは画面の中央にラウンド数が出るので、行きたい所を選べばOK。

ウラ技オールディーズ

◆ディーバ（東芝EMI）らくちんスタート◆様々なパソコンで発売され、それぞれが違ったエピソードを持ち、又、パスワードに互換性があったりと、話題になった「ディーバ」。なかなか惑星占領がうまくいかなくて、苦労した人も多いはず。しかし、なんとスタート時から10個の惑星を占領できるコマンドがあったのだ。やり方は簡単。パスワードをすべて「し」と入力するだけなのだ。これで星系統一への野望に近づくこと間違いなし？

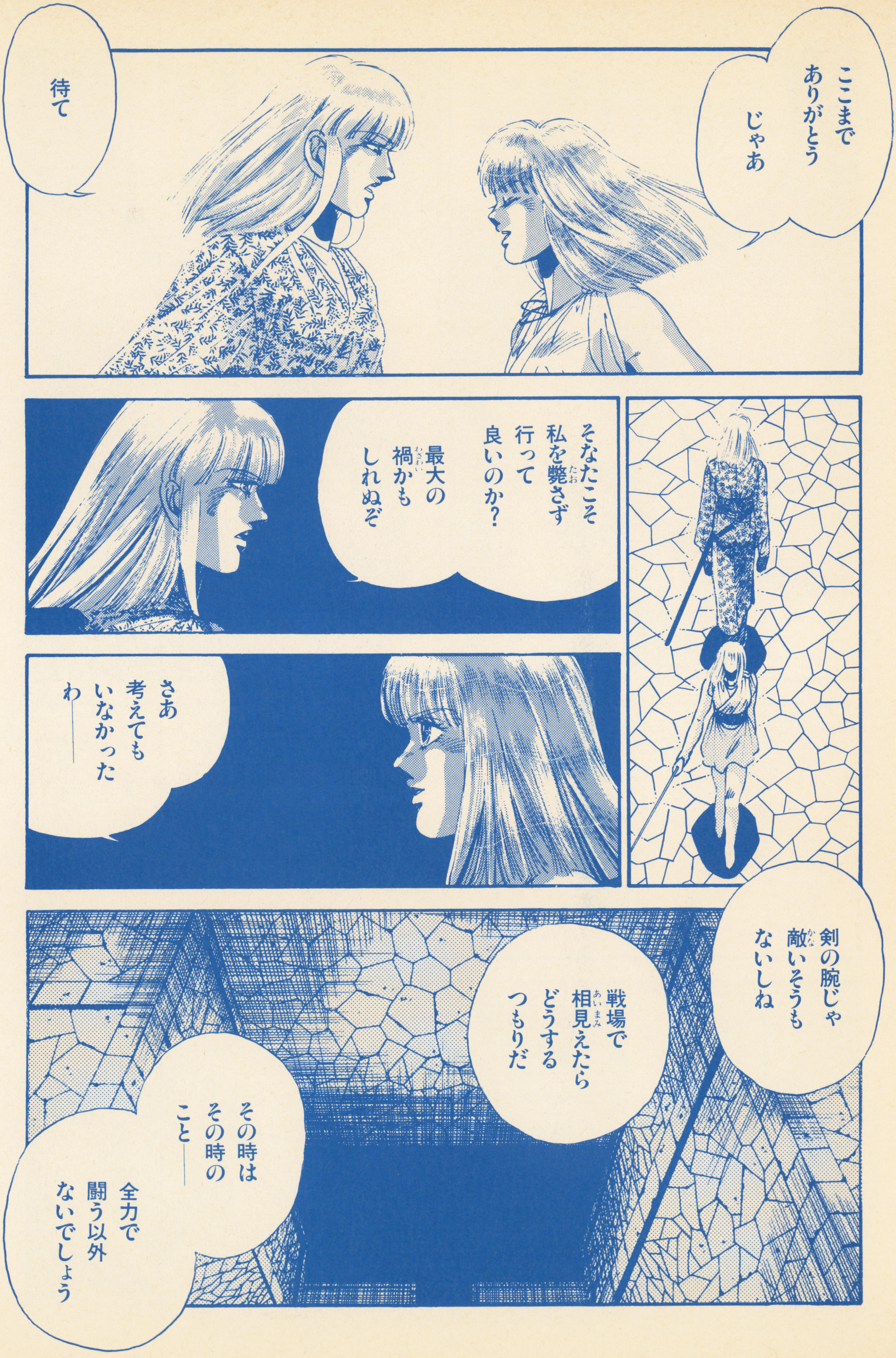
◆彷魔が刻（東宝）ラウンドセレクト◆ジキル博士とハイド氏をモチーフとしたこのゲーム。とにかくムズい。そこでラウンドセレクトのやり方を教えてしまおう。タイトルの時、ⅡコンのⒷ+Ⅰコンを上、Ⓑ、右、左、下、右、左、Ⓐ、Ⓑ、右、セレクト、Ⓑ、下の順に押してゲームを始め、ゲーム中にⅡコンのⒶを押せば、次の面へ進めてしまうぞ！　これで夢にまで見たエンディングは君のモノだ！

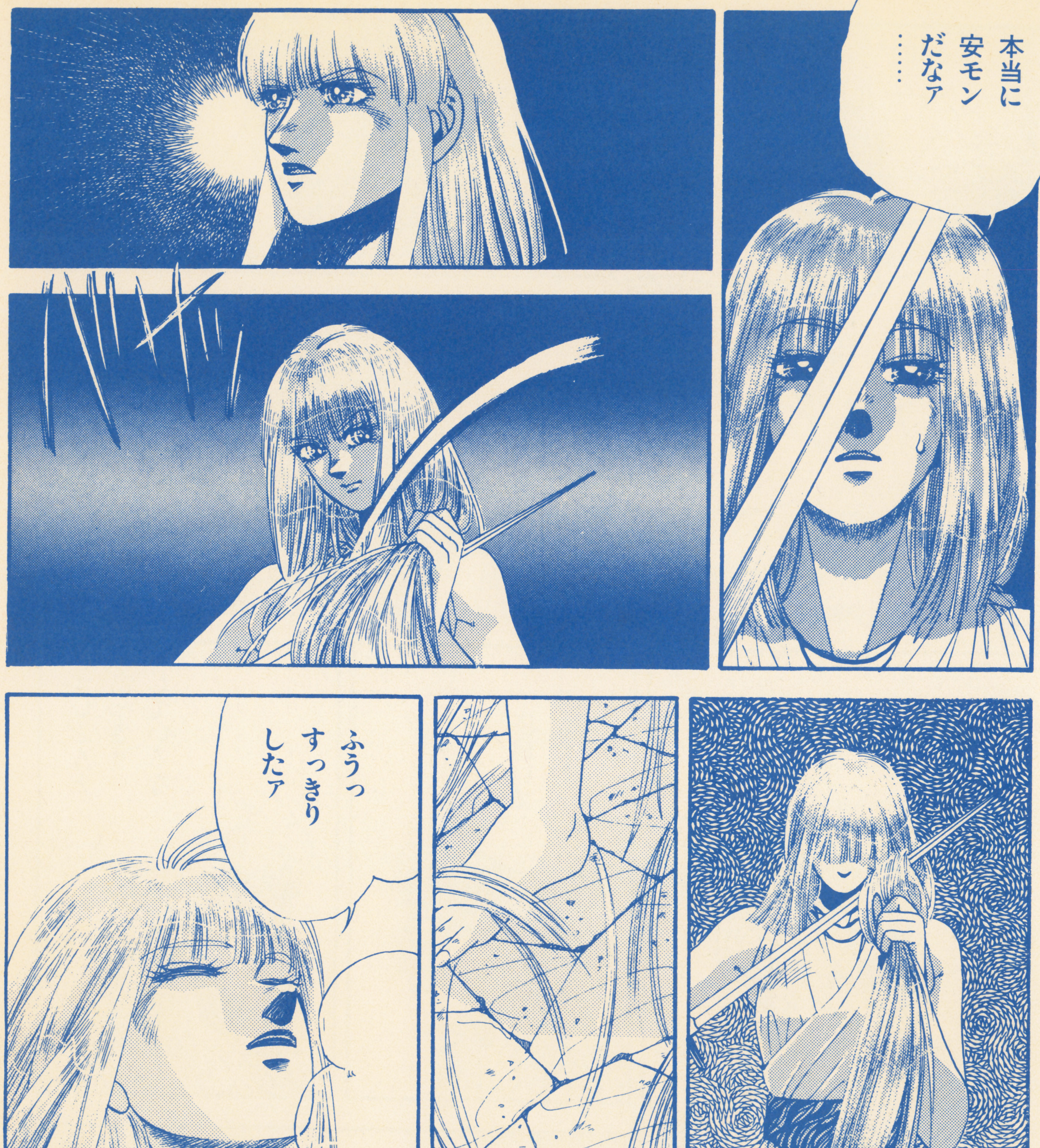


ウラ技オールディーズ

◆タッグチームプロレスリング（ナムコ）ラウンドセレクト◆タイトル画面で、上、右、下、左、下、右、上、左、Ⓐ、Ⓑと押す。後は15面なら15回といった風に自分の進みたい面の数だけⒶボタンを押してスタートすればＯＫ。古いゲームだけど出来の良いゲームなので友達とプレイしてみてはいかがかな？

◆ドラゴンクエスト（エニックス）便利なパスワード◆まずゲームをパスワード入力画面にし、「さいきよう　もちものですた　あとしたい　のだよ」と入力すると「おけもん」という名前で、「ロトのよろい」、「ロトのつるぎ」などの最強装備を手に入れている状態で、しかもLv27からプレイできてしまうぞ！（富山県　小路葉子さん）





ウラ技オールディーズ

◆ゴルゴ13第一章神々の黄昏（ビック東海）ラウンドセレクト◆ハードボイルドな世界を舞台としたハードなゲーム「ゴルゴ13」。このゲームにはデューク東郷も真っ青のラウンドセレクトがある。オープニングでゴルゴの目がアップのとき、スタートを1度押し、ⒾコンのⒶ上、Ⓐ、ⒷとⒾⒾコンの左上、Ⓐ、Ⓑを押しながらスタートを押すと画面の中央に数字があらわれ、進みたい面がセレクトできる。

ウラ技オールディーズ

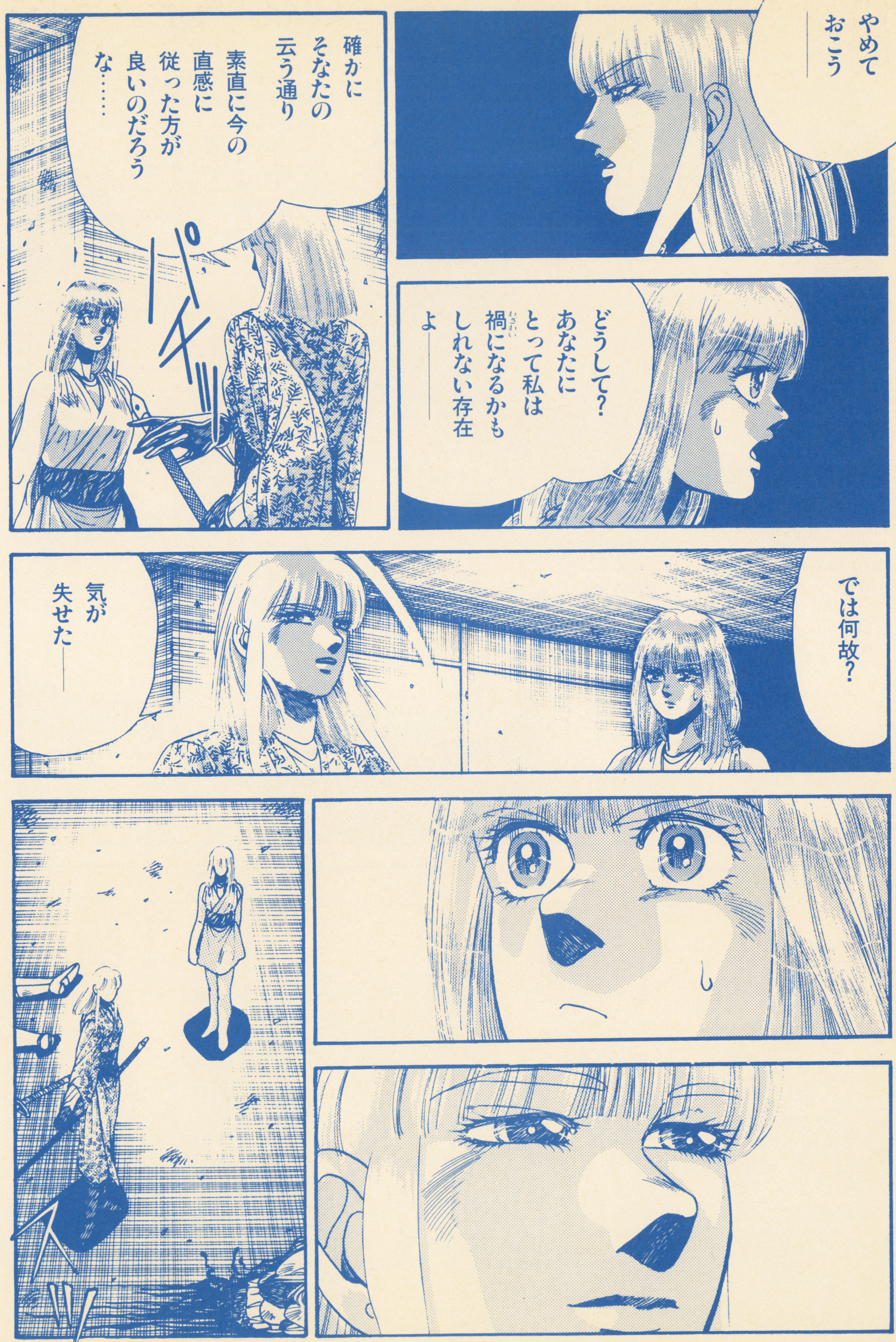
◆ドラゴンクエストIII（エニックス）ダメージ半減技◆戦闘時に「ぼうぎょ」のコマンドを選択した後、Bボタンでキャンセルする。そして新たに「たたかう」を入力すると、受けるダメージを半分にしながら敵を攻撃できるようになるぞ！（徳島県　篠原春樹くん）▼いわゆる「ぼうぎょ、ぼうぎょ、ぼうぎょ」っていうヤツですね。今、ドラクエIIIをプレイしてる人、この技はお徳ですよ。

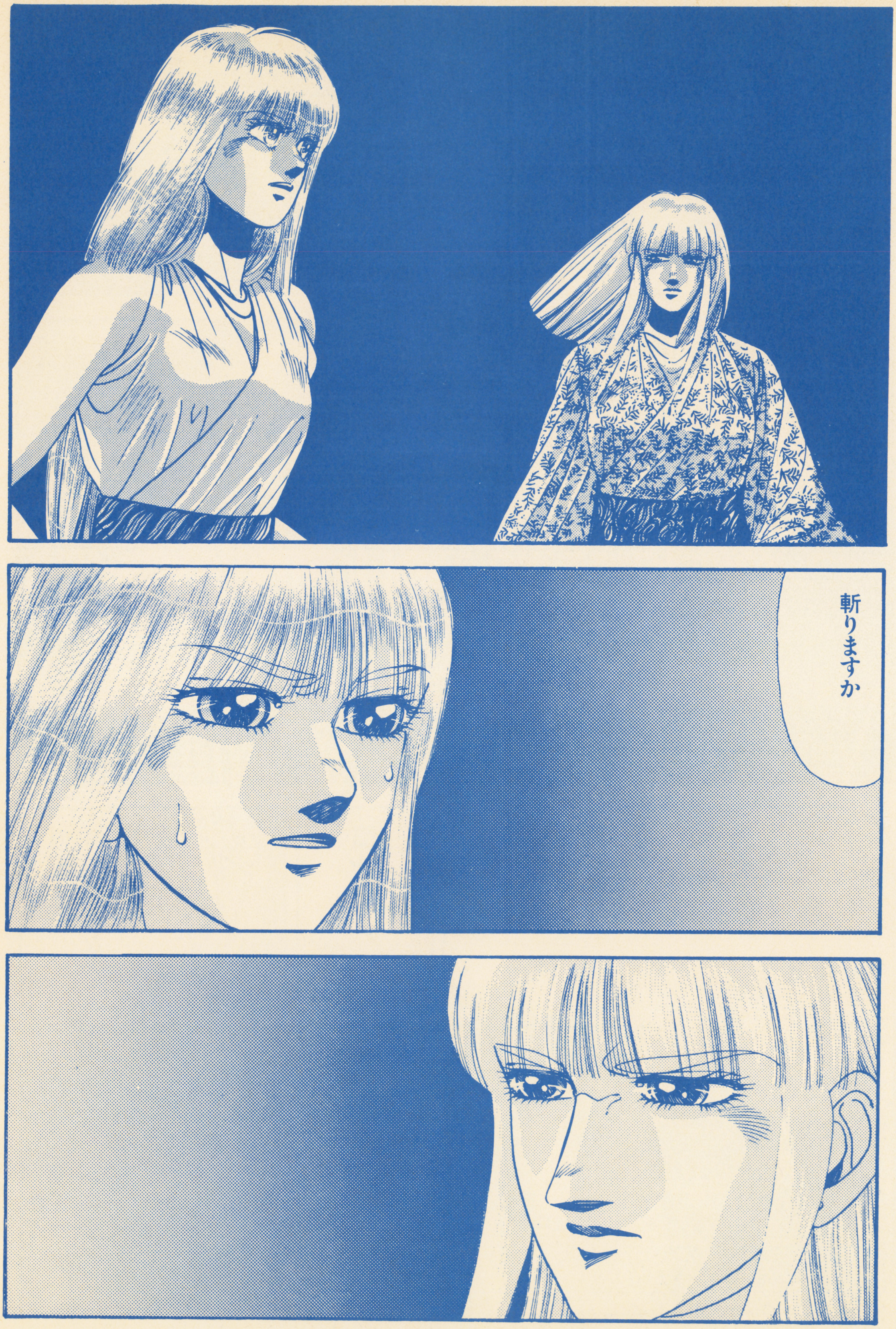
ウラ技オールディーズ

◆1943（カプコン）最強パスワード◆ファミコンの辛ロシューティング「1943」。その最強パスワードを招介してしまおう。パスワードは、「TY19U」。これを入力すると最終ステージの1つ前のステージ23から始まり、ステージ24に出現するとんぼを取ることにより、全てのステータスが、最高値になる。

ウラ技オールディーズ

◆ワルキューレの冒険（ナムコ）パスワード技◆本当にくだらない技。ファミコンの「ワルキューレの冒険」で、パスワードを「2A20000GTGGG087002」といれる。ゲームがはじまったらすぐに宿へ直行し、寝る。すると宿で寝ている間にLVが0から41にUPする。ただし、このパスワードでは時とカギがさしこめないようになっているのでクリアはできません…くだらないけど、なかなか快感です。（鹿児島市 有川由紀さん）▼こら気持ちえーわ。けどクリアできないのね。



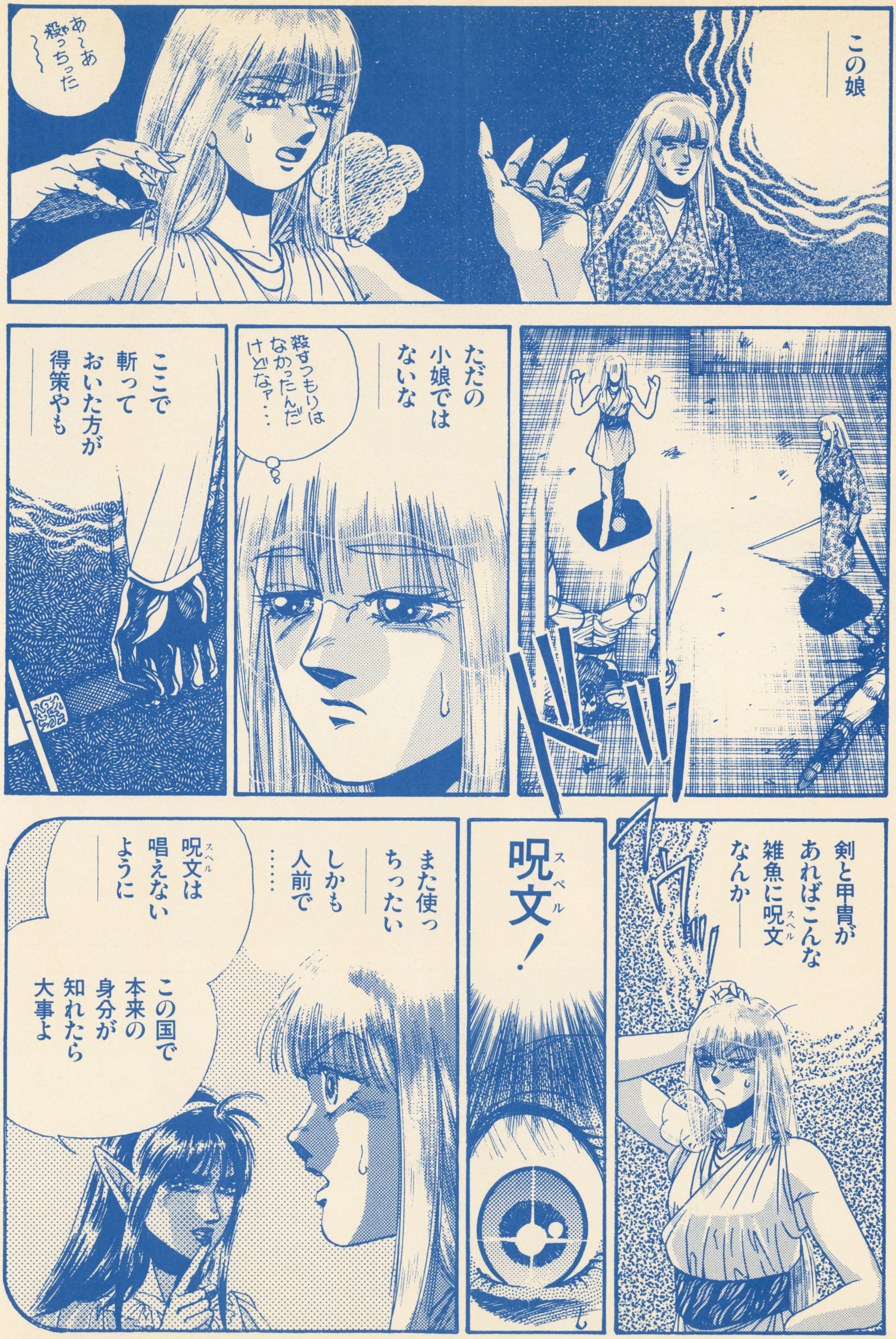


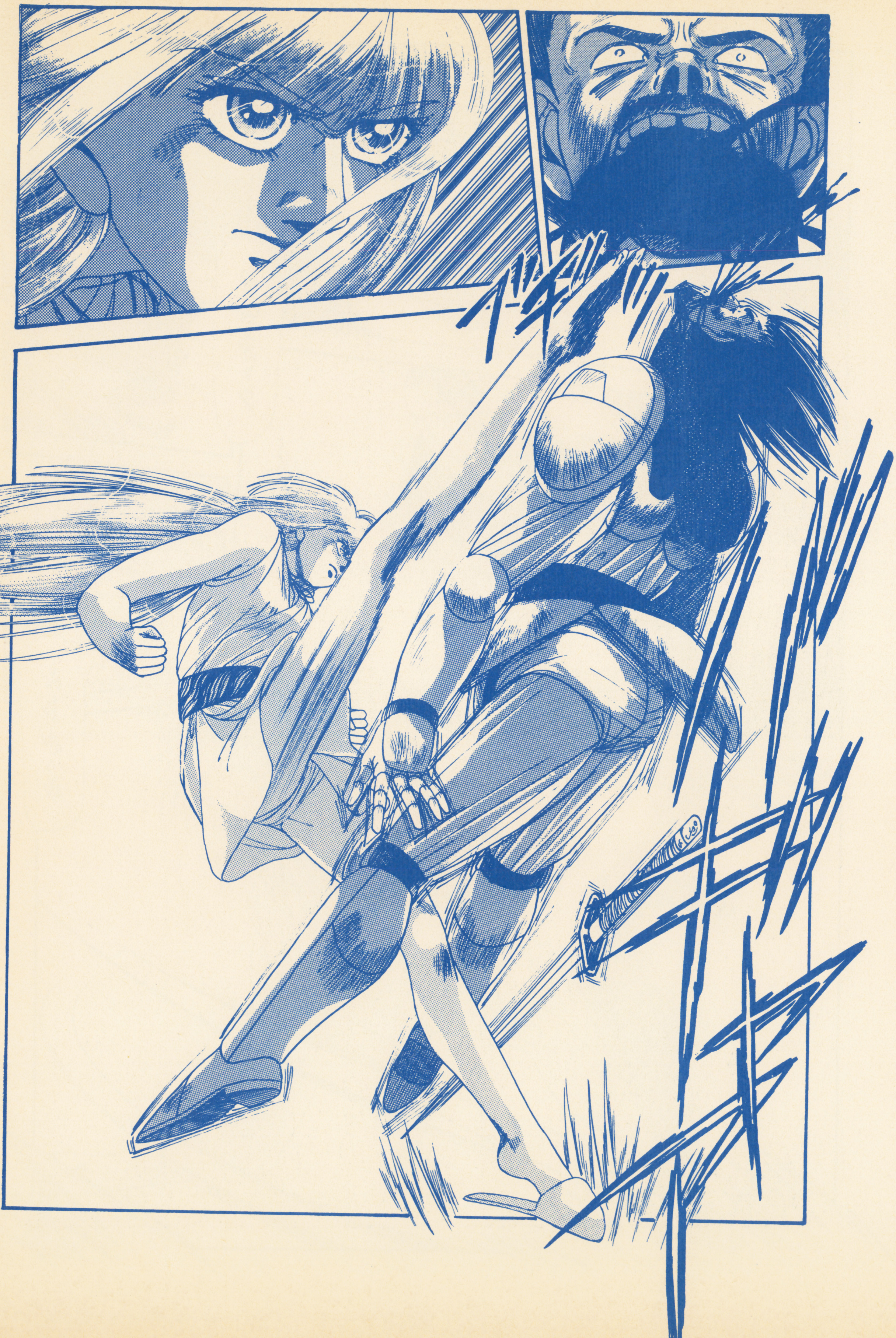
ウラ技オールディーズ

★さあだんだんと人気の上がってきた「ウラ技オールディーズだよっ」のコーナー。今月は、読者からの投稿も含めた12本。今月はラウンドセレクト特集だ。さあ、君のもっているほこりをかぶった秀作ソフト達の目を覚ましてヤロウゼ!また、採用された読者諸君には、な、なんとプレゼントも考えていたりする。(たいしたもんはあげれないケド。)ってな訳でいってみよっ。

H・Sの期待の新刊本

★リンクの冒険がついにコミックに！再び平和なハイラルを覆いつくす魔物達の邪悪なたくらみとは!? リンクはトライフォースの輝きをとりもどすことができるのか? そして、ゼルダ運命とは? 「リンクの冒険」末将崎雄・作 ¥980(税込み)発売中！





イベント結果情報

★NECの「PCエンジンサマーツアー」とハドソンの「キャラバン」。その中で開催されていたファイナルソルジャーワールドカップ91のランキング最終結果を発表しちゃう。小学生の部、1位鈴木健二・東京、2位小林大輔・名古屋、3位早川正洋・大阪、4位長尾哲也・静岡、5位管野友志・福島、6位渡辺慎司・福島、7位竹屋和人・新潟、8位西山覚・東京、9位坂田和哉・大阪、10位和田卓弥・東京、中学生の部、1位青山誠・広島、2位水野隆・名古屋、3位渡辺武志・東京、4位跡治昌吉・埼玉、5位中島和晃・東京、6位畠山真二郎・大阪、7位酒井宏明・川越、8位加藤克仁・名古屋、9位沼崎弘貴・福島、10位松野清貴・東京。

H・Sの期待の新刊本

★何かと話題のCD-ROM。知りたいけど種類がいっぱいあってわからなーい。CD-ROMなら俺にまかせろ！という人も、この本を読めばダイジョーV！V！「THE CD-ROM クールド」は、10月中旬発売予定で￥1200(税込み)だ。よし！

H・Sの期待の新刊本

★アメリカンコミックまっ青のペンタッチで迫る、異世界の物語。発達した胸の筋肉、突き出した逞しい顎、そして太く長い尾――これは爬虫人類の物語なのである。

「爬虫類戦記」今泉基　原作・イラスト　榎戸洋司・著　10月中旬発売　￥1100(税込み)

よだちん日記

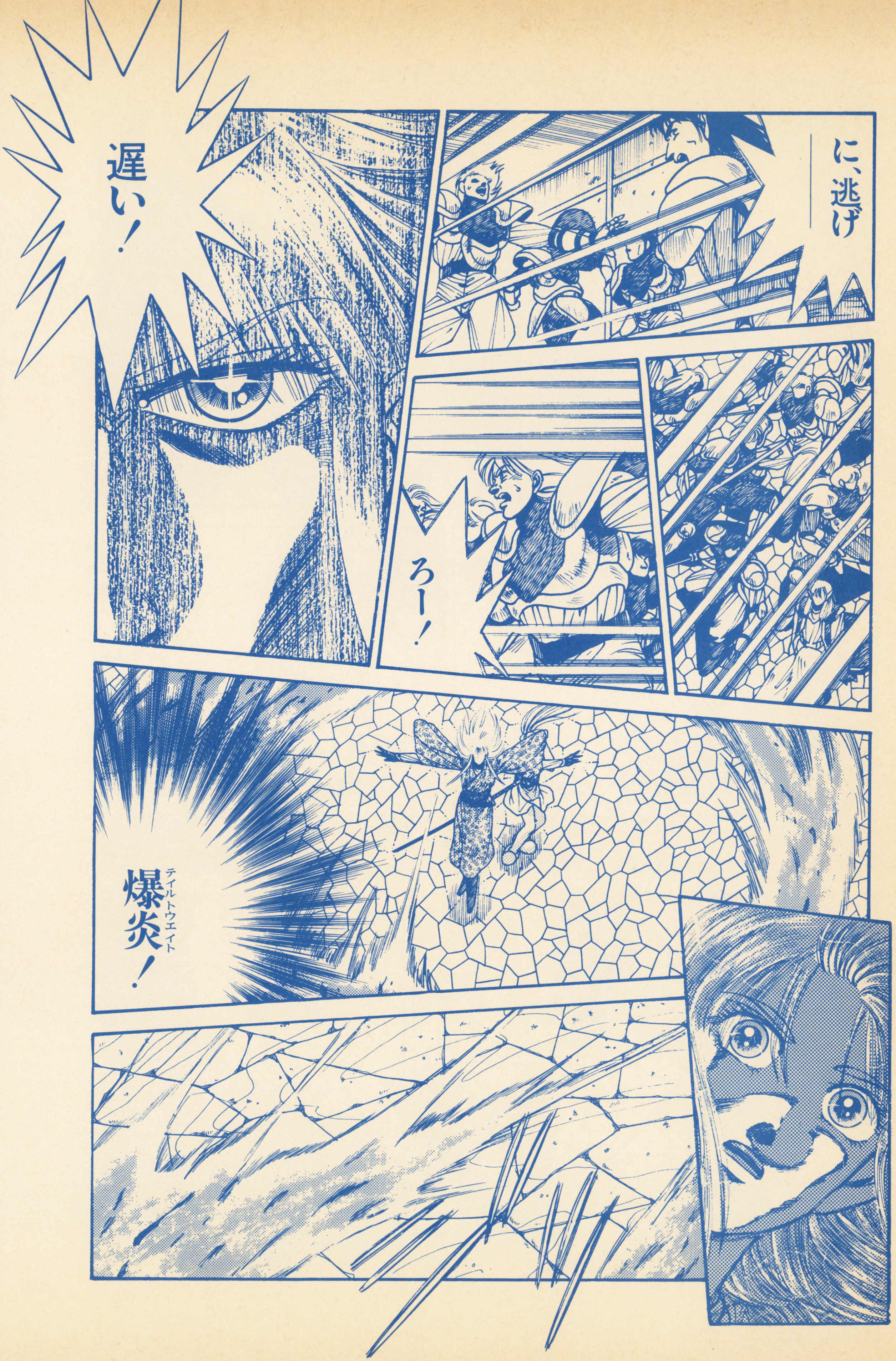
★スーパーCD-ROM内蔵の一体型PCエンジン「DUO」が発売された。確かにスリムだし、値段もそう高くはない。しかし、あえて僕は言いたい！白いCD-ROMを買った者達はどうなるの？確かにスーパーシステムカードを使えば、スーパーCD-ROM対応仕様にはできるかもしれないが、将来的にHUカードとスーパーCD-ROMを併用するものが出てこないとも限らない。その昔、毎月のように98のマイナーチェンジを行って（大げさかな）批判されたのにPCエンジンでもそれを行う気なのだろうか？せめて、もう少しだけチープなユーザーのことも考えて欲しい。と言ってた人がいるよ。

コンサート情報

★新島弥生ちゃんって知ってるかい?「新・ゼルダの伝説」のCMでイメージキャラクターをやってるコといえばわかる人もいるんじゃないかな。その弥生ちゃんのコンサートが11月3日(日)に早稲田大学で開かれるのだ。堀川早苗ちゃんとのカップリングで、13時スタート。価格は¥１５００。10月1日から早大本部キャンパスとチケットぴあにて発売されている。詳しくは、０３（５６８３）７０６４ 早稲田大学歌謡曲研究会 中村まで。

おハガキ・イラスト待ってます

♥今はもっぱら「ストII」と「プロレス」に夢中の手塚一郎氏におたよりを出そう。「弦奏王」の感想やイラストなど何でもOKです！ そして、なんとハガキに「返事希望」と書いておくと、多少遅くなりますが、絶対に書いてくれますよ。執筆予定の「最後の竜～」の続編も期待させてくれます。あて先＝〒102東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「手塚一郎」係まで。



おハガキ・イラスト待ってます

♥「アンソロジー」の原稿もやっと（本当にごくろうさま）終わり、本紙「風龍」の執筆にますますもって燃えているベニー松山氏にすごいはげましのおたよりを出そう。作品に対する感想、リクエストなど、とにかくすごいのを本人は待っています。本当です。あて先＝〒102東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局 HIPPON SUPER!編集部「ベニー松山のすごい」係まで。すごいのを待っています。たっぷりです。

おハガキ・イラスト待ってます

●単行本も大好評。ますますがんばる石垣環さんにはげましのおたよりを。感想やイラスト、似顔絵等も大歓迎。御一緒にお送りください。
あて先＝〒102 東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER!編集部 石垣環係まで。

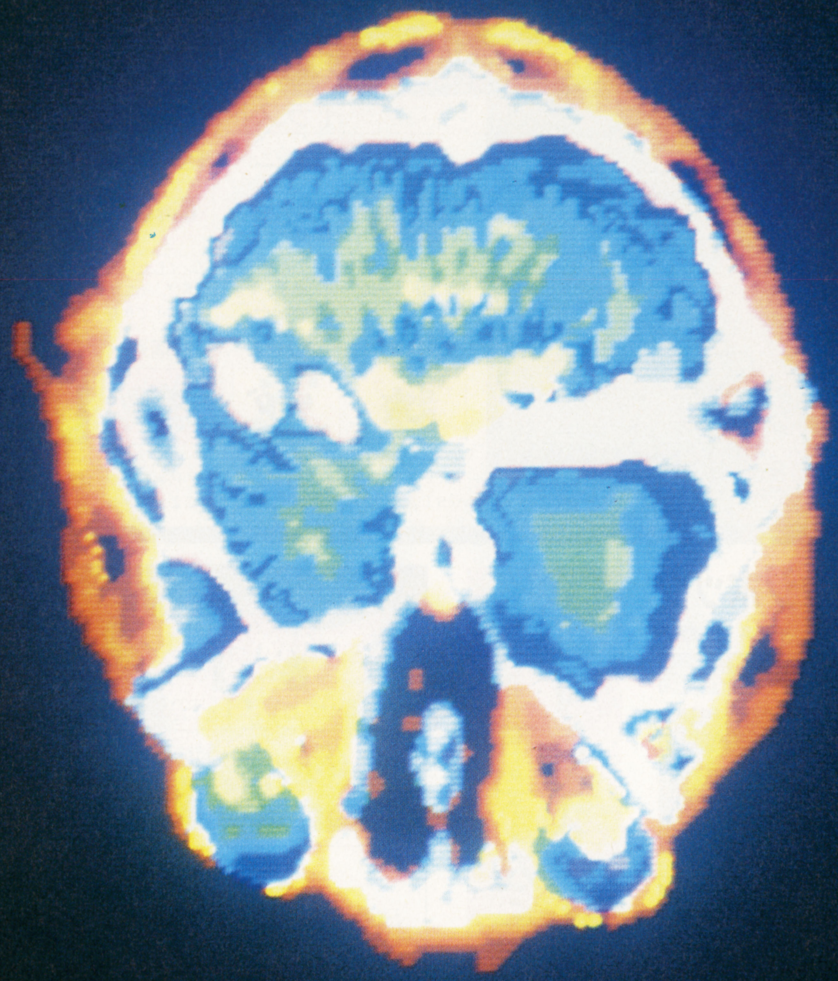
女性スタッフ募集のお知らせ

⊙HIPPON SUPER！編集部では只今、女性スタッフを募集しています。ゲームやファンタジーコミックに興味のある活発な女の子、大歓迎です。履歴書に、写真を添付のうえ、〒102東京都千代田区麹町5―5―5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「女性スタッフ募集」係までお送り下さい。編集・ライター経験のある方優遇しますが、未経験者でももちろんOK！ 勤務時間は応相談。ただし、東京在住、18歳以上の方に限ります。

「ウィザードリィ外伝第3部「復讐鬼の城」(前編)

10月発売!!

JIC ジック

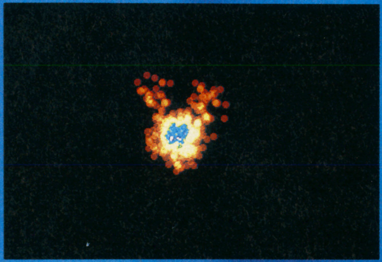


そこから覗く近未来

ゲンジツの中に密かに、
しのび込みつつある超・SF的状況の数々!……
最先端テクノロジー・ツールに
ジャック・インして、
10年後のエンターテイメントを
先取りしてしまおう。

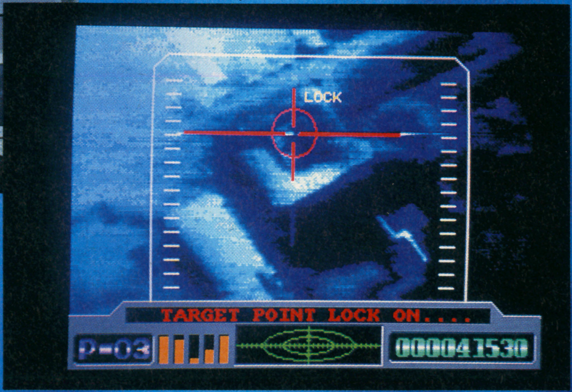
『モニター上の冒険』は

すべてのメディアが
テクノロジー・エンターテイメント化する
時代・を支えるゲーム・キッズに贈る
"未来ゲーム・攻略本"であり、
コンピュータ用語や
数式を一切使わずに、
現代テクノロジー・シーンを
解き明かすビジネス書です。



KEY・WORDS

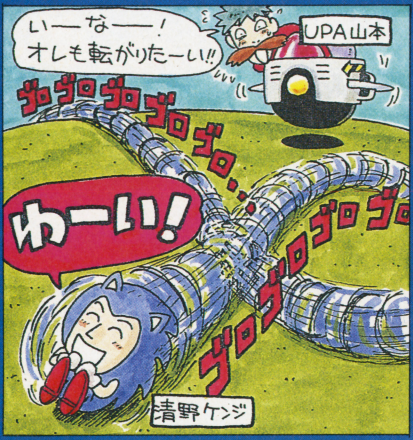
- ▶サイバースペース
- ▶ハイビジョン
- ▶テクノ・ドラッグ
- ▶現代戦争
- ▶脳波
- ▶3D映像
- ▶進化型ロボット
- ▶リモートセンシング・エコロジー
- ▶マルチメディア
- ▶カオス・フラクタル&▶ヴァーチャル・リアリティー



『モニター上の冒険』渡辺浩弐著/予価1500円(税込)/11月発売予定

役立ちコマンドデータバンク

すっかり秋になってしまいましたねぇ。秋だけに、ゲームにゃもうアキた。なんてしょーもないことは言いっこなし!! コツコツとプレイしましょう。役立ち技を見つけたら、すぐ教えてちょーだいよ。



データ項目

ソフト名	内容	ソフト名	内容
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	③	がんばれゴエモン	⑧
ポピュラス	③	白熱プロ野球ガンバリーグ	⑧
マーベルランド	③	白熱プロ野球ガンバリーグ	⑤
アークスオデッセイ	③	キャッ党忍伝てやんでえ	③
パワーリーグⅣ	④	エターナルレジェント	⑤
パワーリーグⅣ	④	アウトラン	①
PC原人2	③	ドラキュラ伝説II	⑧
はなたーかだか!?	③	4コマ技パワーリーグⅣ	⑧

掲載データ項目は全部で16。ソフト名と技の内容は上記のとおり。どのゲームのどんな種類の技かが、ひと目でわかるようになっています。内容部分の数字は右のイラスト表記説明の番号1～8とそれぞれ対応しているので、参考にしてください。

イラスト表記説明

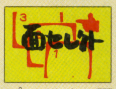
①無敵

マイキャラが無敵になり、死なないヤラレない

②コンティニュー

ゲームオーバー時に続きができる回数を増加

③面セレクト



プレイしたい面を選び、そこからプレイできる

④隠れ画面

通常プレイでは見れない画面を出すことが可能

⑤音楽

ゲーム中に使われているBGMやSEを聞ける

⑥バグ

プログラム上のミスを誘発。変な画面を出せる

⑦増殖

マイキャラクターの残数を増やすことができる

⑧その他

以上7項目のどれにも属さない技を指している

欄外データバンク

FC―クライシスフォース…タイトル画面で、コナミコマンド『上上下下左右左右BA』を入力。すると、自機の残機が15機に増えている。残機表示は9のままだけど、15機いるぞ!

MD 面セレクト ソニック・ザ・ヘッジホッグ

静岡県・本間雅美、千葉県・白橋雅剛

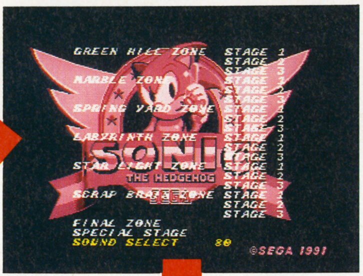
楽しさ倍増!! ソニックの面&サウンドセレクト

タイトル画面表示中に、✚ボタンを上、下、下、下、左、右と押してみよう。入力が成功したなら〝チャリン〞と音がするはずだ。そのままAボタンを押しながらスタートを押す。これでOK。面セレクト、サウンドセレクトが可能になる。スペシャルステージを選択してカオスエメラルドを6つ集めれば、本当のエンディングを見ることもできるぞ。

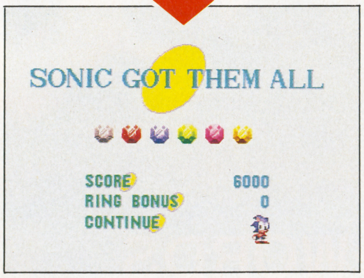
成功率	100%
役立ち度	A

⬆この画面が出ているときに、右にあるコマンドを入力。GREEN HILL ZONE からFINAL ZONE まで、全19ステージがセレクト可能となる。さらに、それに加えて6つのスペシャルステージにも行けるのだ。このコマンドさえ覚えていれば、アクションゲームの苦手な人でも最終ステージをプレイすることができるぞ

上・下・下・下・左・右と押しAボタンとスタートを押す



⬅コマンド入力が成功すると、この画面が表示される。一番下にあるのがサウンドセレクト番号だ。✚ボタンの左右で番号を変えれば、ゲーム中に流れているBGMとSEがすべて聞ける



⬅普通にゲームをプレイして、6つのカオスエメラルドを集めるなんて至難の技だけど、それが簡単にできちゃう。6つ集めて、リセットを押さずにクリアすれば真のエンディングが見られる

MD 面セレクト ポピュラス

東京都・岩名伊代

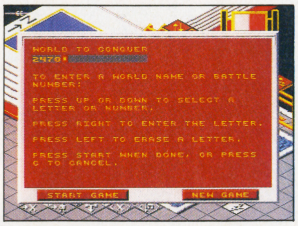
数字入力するだけで、面セレクトができるんだ!!

パスワードを入力するときに、Bボタンを押しながら✚ボタンの上下を押す。表示されているパスワードを数字に合わせ、セレクトしたい面数の5倍の数字を入力してみよう。10面なら50、100面なら500という要領だ。このコマンドを使えば、最終の494面までがすべてプレイできる。つまり、入力する最大の数字は494面の5倍、2470ということになる。

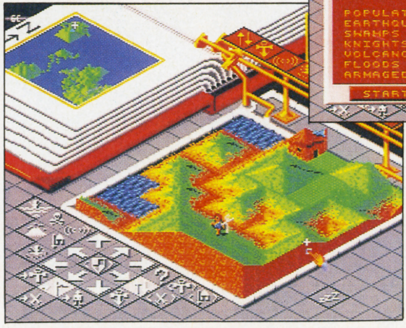
成功率	100%
役立ち度	A

パスワード入力時に

⬆タイトルの次に表示されるのがこの画面。まず最初にカーソルをNEW GAME のところまで移動させて、パスワードを入力する画面へと切り換えておこう。



⬅パスワード入力画面。入力する数字の大きさによって、セレクトできる面の数が変わっていく。このとき、Bボタンを押しつづけないと何にもならないので注意



⬆通常なら最初の面、GENESISと表示されているはず。でもパスワードの数字を2470と入力することによって、494面のSHISODINGが表示されている。自分の好きな面に、一瞬のうちに行けるのだ。

⬅やった!! ついに最終面だ!! 何百もの面をクリアしないと見られない場所がこうも簡単にプレイできるなんて、このしあわせ者っ!! ありがたいコマンドだ

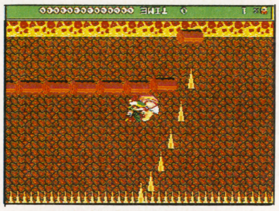
役立ちコマンドデータバンク

MD 面セレクト マーベルランド

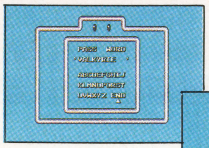
広島県・本田公平

ワルキューレの助けを得て、本当のボスに会おう

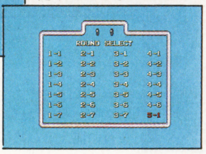
前号で紹介した面セレクトコマンドより、さらに強力なコマンドが発見されたぞ。まずゲームレベルはノーマルにして、ラウンドセレクト画面にする。そこで〝VALKYRIE〟とパスワードを入力しよう。すると真のラストステージである5－1まで選べるようになってしまうのだっ！



⬆さあ、ルクシー姫を連れてマーベル城を脱出だ！ 上から鍾乳石は降ってくるワ、下の丸太はどんどん崩れ落ちるワで、一瞬たりとも立ち止まれない



⬆ワルキューレといえば、ナムコの有名なゲームの主人公の名前じゃないか。あの娘カワイかったなァ



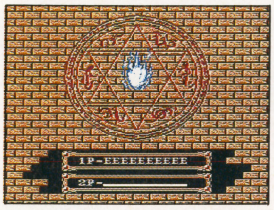
⬇見よっ！ 右下に赤く光る『5－1』の文字を。実はもう1面隠されていたってことなのである

成功率	100%
役立ち度	A

MD 面セレクト アークス・オデッセイ

神奈川県・平山 正

Eを連打したら、Eーことあったみたい!?



パスワードをEEEEEEEEEEと入力

まずパスワード入力画面を選んで、『EEEEEEEEEE』と入れてみよう。なんとイキナリ第5章から、ゲームがスタートしてしまうのだ。選ばれているキャラクターはジェダで、魔力のクリスタルを4つとリバースドールを5つ持っているから、戦いは結構ラクに進められるはずだよ。ただしマジックレベルのバーは、ゼロだからね。

⬆こんなに先まで苦労もせずに来れるなんて、やっぱりE一気分だ。でも、腕に自信のない人には、ちょっぴりツライくらい攻撃が激しいので覚悟して

成功率	100%
役立ち度	B

PC かくれ画面 パワーリーグIV

埼玉県・雄鹿志朗

4つのモードで強力な隠れ2球団が登場する！

球団選択画面にして

⬅このチームは、2人だけ2ケタ本塁打じゃない
⬇一方こちらは、全員2ケタ本塁打。スゴイ！

『オープン』『ウォッチ』『ホームラン』『エディット』の中からモードを選び、ランかセレクトを押しつつIボタンを押せば、新たに2つのチームを選べるようになる。この2球団は強いぞ。

成功率	90%
役立ち度	A

PC かくれ画面 パワーリーグIV

大阪府・斉藤満男

パンパカパーン、新型球場本日オープンだよ!!

『オープン』『オールスター』『ホームラン』のいずれかのモードを選び、チームを自由に決める。スタジアムセレクト画面で、セレクトボタンとランボタンをタイミングよく同時に押せば、『ベースアイランド』という名前のホームベース型球場が選択される。ナイターの試合もできるよ。

⬆両翼120M、センター128Mというやたらに広い球場。ロングヒットは増える

➡普通にセレクトできる球場は、どれもノーマルな円形。作戦がたてやすいかわりに、イマひとつおもしろ味に欠けてしまうのが欠点だよね

成功率	90%
役立ち度	A

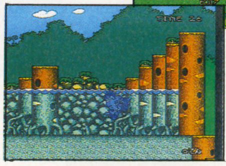
PC その他 PC原人2

東京都・鈴木良一

ボーナスステージ全8面を自由に遊びまわろう

IIを押しながらラン

➡これがボーナス面のセレクト画面。ちゃんとタイトルもついてたりする。背景は恐竜なのだ



⬅『その8 ぴらにーはこび』面。どんどん食いつかせて運んじゃおう。でも痛そーだなァ

モードセレクト画面で、IIボタンを押しながらランボタンを押す。するとボーナスゲーム画面になり、8つのボーナスゲームを、自由にプレイできるようになる。本番前に腕を磨いておこう。

成功率	80%
役立ち度	B

PC 面セレクト はなたーかだか!?

大分県・島崎高之

全ステージの最強面セレクトコマンド大紹介!!

封印をパーフェクトに持った、各面のパスワードを見つけたのだ。2面が『292494』3面『381724』4面『371844』5面『521746』そして6面は『361533』だ。これでパスワードを忘れちゃった人も、封印がたりない人も、最終面に向かってプレイできるね。

⬆封印はすべて持っている。この面さえクリアできれば、真のエンディングだ!!

➡封印を全部持ってなくても一応クリアできる。でも、それでは本当のエンディングには、たどりつけないのだ。そんなキミにこのパスワード

成功率	100%
役立ち度	A

欄外データバンク

SFC—がんばれゴエモン…いつもは一人プレイのときにゴエモンでプレイしてるよね。でも、えびす丸でもプレイすることが可能だったんだ。方法は、コントローラーをIIのほうにつないで、それを操作して『ひとりであそぶ』を選ぶだけ。こんな簡単なことで、新鮮な気持ちでゲームができる。一本で二度おいしい。

役立ちコマンドデータバンク

欄外データバンク

GG―ファンタジーゾンギア…ゲームオーバーの表示が画面に出たら、スタートボタンを押してタイトル画面にもどす。そのあと、✚ボタンの上と、①ボタンをいっしょに押しながらスタートさせよう。ゲームオーバーになった面から再びプレイできる。お金も前のプレイでためた金額が、そのまま残っているのだ。

SFC その他 がんばれゴエモン

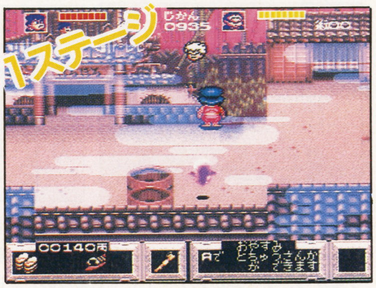
京都府・松井哲也

ビシッとたたくと、おなじみのキャラが登場だっ

コナミのかくれキャラが、1、2、3、5の各ステージに出てくるので、出し方を紹介しよう。

それぞれのステージの指定した場所で、画面の上に向かって武器を使おう。するとコナミのキャラクターが登場する。取ると100両もらえるぞ。ただ、1度出したら2度目は現れないし、表示されている画面から離れてしまったら消えてしまうのだ。

成功率	100%
役立ち度	A



⬆江戸の町の北にある、「ほろほろ」というお寺。右の竹がある場所をたたいてみよう。ドラキュラ君があらわれるのだ。ボスと戦う前にぜひ取っておきたい

⬅伊予の国から土佐の国に入って右の方。ながーい橋がある。場所は橋の入ってすぐ。3番目の柱の手前だ。上に向いて武器を使えばかんざしがでてくる。ここは小判を投げてくる敵が出てくるから注意が必要。装備を小判に持ち替えるなどして、ダメージを受けないようにしたい

➡伊賀の国に入り、つりかごを渡ったあと落石のある山が。立て札をたたくと、ツインビーが登場するぞ。コナミファンなら、かならず出したいかくれキャラだ

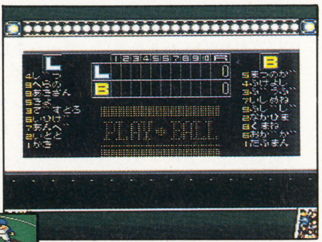
⬆阿波の国から淡路の国に入ったところに、からくりアイランドの入り口が。右わきの窓口をたたいてみると、なるとが飛び出てくるのだ。敵キャラは出てこないし、からくりアイランドでぞうりやハンバーガーなど、有利なアイテムを買い揃えるために、かならず取っておきたい

SFC その他 白熱プロ野球ガンバリーグ

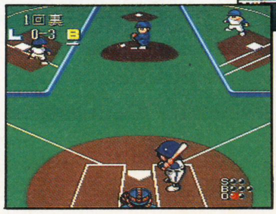
兵庫県・野田康之

いつもと違うスピードで楽しさを倍増させよう！

1P、2P、ペナントレースなど、どれでもよいから選んでゲームを始めよう。掲示板に『PLAY BALL』と出ている間じゅう、LボタンまたはRボタンをずっと押しておく。すると審判の声は聞けなくなるが、ボールや選手が異常に速く動く高速モードでプレイできるようになるのだ。



⬆プレーボールという審判の声が聞こえなければ成功。デモ画面でもできるのだ



➡とてつもなく動きが速いので、プレイするのに一苦労。バッティングはほとんど当たらないし、どこに飛ぶかわからないので守備もひと苦労だ

成功率	100%
役立ち度	A

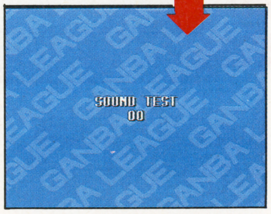
SFC 音楽 白熱プロ野球ガンバリーグ

栃木県・八木勇一

好きなBGMを選べば、気分はチームの応援団！

モードセレクト画面でLボタン、Rボタン、スタートボタンを押しながら、BボタンまたはYボタンを同時に押そう。サウンドテスト画面にかわり、審判のジェスチャーと、多彩なBGMをそれぞれ聞くことができるのだ。操作は✚ボタンで数字を変え、Bボタンでスタート、止めるときはYボタンで。スタートボタンでモードセレクト画面にもどる。

➡L、R、スタート、そしてBまたはYボタンをいっせいに押すので、ちょっとタイヘン。画面が替わることはないので、ゆっくりと操作しよう



⬅入力できる数は16進数で0から40まで。65通りの効果音&BGMが選べるのはうれしいかぎりだ。聞くと試合のハイライトを思い出してしまう

成功率	100%
役立ち度	A

FC 面セレクト キャッ党忍伝てやんでえ

岐阜県・深沢一弘

忍法面『セレクト』で、好きな面に行けるのだ

すべての画を自由に選択できるパスワードを紹介。最初の画面で『PASSWORD』を選び、行きたいラウンド面のパスワードを右の表を参考にして入力しよう。間違えると、「しまながしにせーい！」と言われてしまうので気をつけよう。

ラウンド数	パスワード
2、3、4	427123
5、6、7	600445
8	128256
9	924748
10	641114
11	390227

➡2、3、4面は共通のパスワード。入力してから選ぶ。5、6、7面も同じだ

成功率	100%
役立ち度	A

GG 音楽 エターナルレジェンド

東京都・田原憲二

BGMを選曲して、今までのプレイを思いだそう

タイトル画面が消えないうちに、①ボタン、②ボタンと、スタートボタンをいっしょに押そう。するとサウンドテストモード面に切りかわるのだ。操作は✚ボタンで選曲し、①ボタンで音楽がスタート、②ボタンでストップ。入力できるのは1から59までだが、実際に聞くことができるのは58種類。リアルな効果音と、迫力のBGMが選曲できるのだ。

➡簡単にサウンドテストができるので、持っている人はぜひためしてみよう。特にゲームを解いたあとに聞くと、ストーリー感が一層広がるはず

A+B+スタート

⬅ゲームギアがまるでウォークマンになったよう。町中でゲームをやらず、音楽をずっと聞いているのもいいかもしれない。良い曲が多いからね

成功率	100%
役立ち度	A

役立ちコマンドデータバンク

GG 無敵 アウトラン

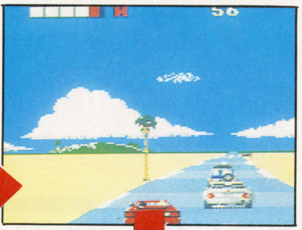
千葉県・赤松勇太

これで楽々エンディング、必殺の無敵コマンド！

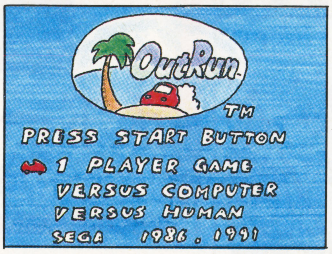
タイトル画面でカーソルを〝1PLAYER GAME〟にあわせ、✚ボタンの左と①、②ボタンを押しながらスタートを押す。そこで『ポーン！』と音がすればOK！ これでゲームを始めると、障害物には当たらないわ、車には当たらないわ、コースアウトもへっちゃらなので、まったく苦労せずに楽々クリアできるのだ。ただしVSモードでは無効。

成功率	90%
役立ち度	A

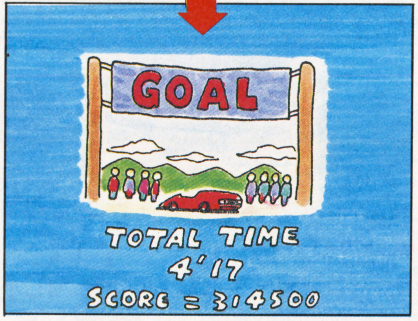
下の画面で、左とA、Bを押しながらスタートボタン



⬇誰でも簡単にゴールまでたどりつけてしまう。こりゃ便利！ ⬅敵車や障害物はすりぬけるぞ



⬆ポーン！ と軽快な音が鳴れば成功。これでタイムを気にせず、楽なドライブができる！



GB その他 ドラキュラ伝説II

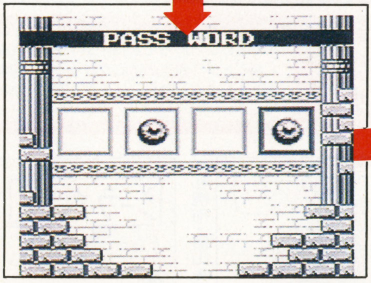
島根県・飯田友矢

恐怖の2周目に突入できるパスワードを発見！

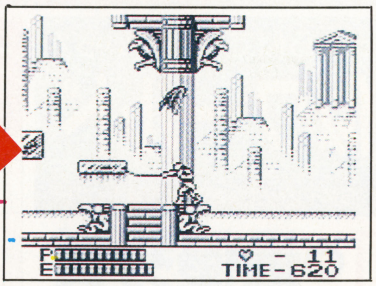
パスワード画面を出して、『 ○　○』と入力すると、念願の2周目のステージセレクト画面になる。一見何も変わってなさそうだが、始めてみると2周目の敵は、そのほとんどが触れてしまうとムチがパワーダウンするヤツが多くて、かなり攻略は難しくなるのだ。ただでさえ難易度の高いドラキュラIIの2周目のスゴさをかい間見られるコマンドだぞ。

成功率	100%
役立ち度	B

パスワード入力画面で ○　○と入力する



⬆コウモリのカーソルをPASS WORDに合わせ、画面をパスワード入力画面にしたら、上の画面のようにパスワードを入れよう。別に何でもないようにゲームは始まるけれど、敵キャラの強さがUPしてる

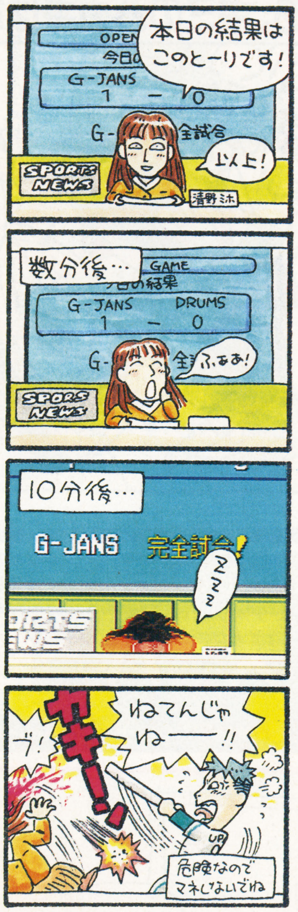


⬆普通に始めたときは、敵に当たってもムチのパワーダウンはなかったのに、パスワードを入れるとパワーダウンを起こしてしまう。HPの減りはまったく変わりないけど、ムチのパワーダウンは痛い！

PC その他 パワーリーグIV

宮城県・大堀透

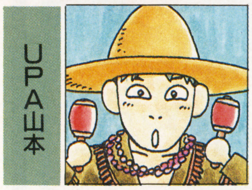
10分経つと…ムフフ／ お姉さんが寝てしまうの巻



欄外データバンク

GB―スーパーロボット大戦…フィールド上でスタート、A、Bを同時に押そう。すると『せいしん』パラメータの最大使用回数が、イッキに9回に増えてしまうのだ。このコマンドは最初から使えるし、おまけに入力すれば何回でもできるので、早い話が無限。これでエラくゲーム展開が有利になったって訳ね。感謝。

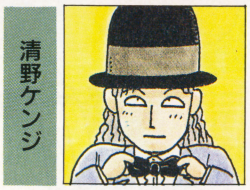
今月の総評



UPA山本

⬅再び作・編曲活動に力を入れ始めた。ラテン、フュージョン系のインストが好き

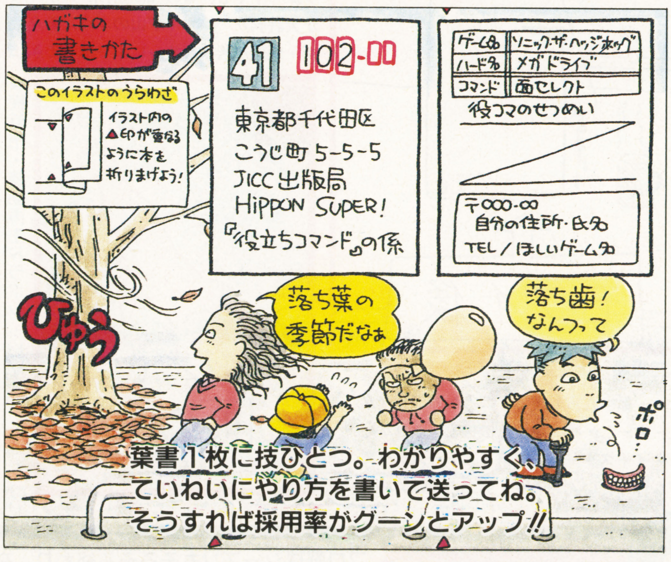
売れに売れているメガドライブ。その勢いにあやかって、技のほうもBIG！『ソニック～』の技はいろいろ遊び勝手がある。苦手ステージ攻略はもちろんエメラルド集めに精を出したり、音楽鑑賞などなど。『ポピュラス』も負けてないな。スーパーファミコン版よりも、やり方は簡単だし。ただし、算数が苦手な人は要計算機！ ま、今月は〝面セレ〟が多いので、ゲームの隅々まで楽しんでおくれ。



清野ケンジ

⬅『レンタヒーロー』がもう少しで解けそう。久しぶりに楽しんでやってます

面セレだけでもありがたいのに、カオスエメラルドが集められる技まであった『ソニック～』。一度クリアしたけど、真のエンディングを見ることができなかった人、超ラッキーですよ。クリアしていない人も真のエンディングを見るため、ぜひ試してみてください。と『ソニック～』のことばかり話してきました今回の『役コマ』。面セレ技豊富な、便利な技特集でお送りしました。

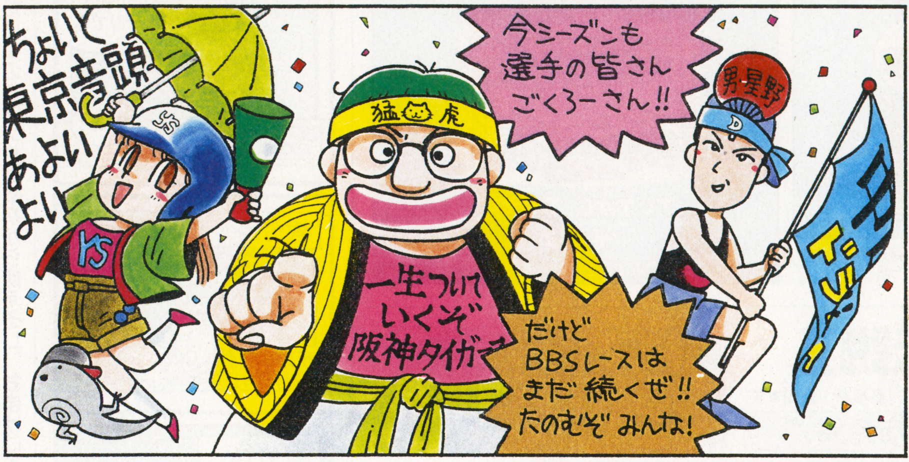


バグボーイクラブ スーパー

BUG BOY CLUB SUPER!

最近になって、おハガキの枚数が激増!! みんなよっぽどヒマなんだねぇ。えっ!? この頃ちょっと太りぎみ? そりゃ肥満でしょ!! ちゃんちゃん!

さあ、キミのハガキは載ってるかな? ボツだったりして。



第二回 天下一ギャグ大会 其之三

大会規則

大会に参加するには投稿ブロックにハガキを送るだけでOK! 掲載された投稿技には面白さによって経験値が与えられる。半年の間に、一番経験値をためた者が優勝だっ!! 優勝者、成績上位者には超豪華賞品を。載った人全員にはレベルアップ認定バッジをあげちゃうぜっ!! 参加の決まりだけど、住所、氏名、年齢、ペンネームをハガキの表に。ペンネームは10文字までね。各ブロックの経験値は、月を追うごとにアップして行くぞっ!!

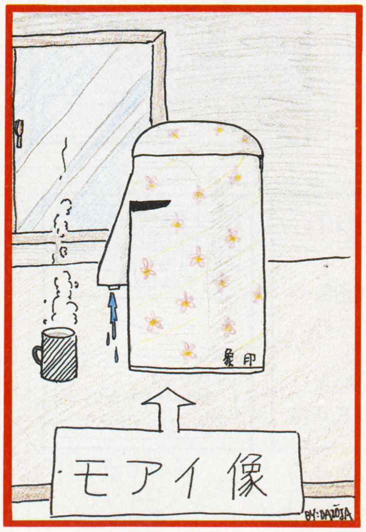
てやんでいっ!! 似てるったら似てるんでいっ!!

スーパー類似ワールド

最優秀賞・7ポイント　会心の一撃賞・5ポイント　通常類似・4ポイント

ブロックガイド その辺にころがってる物体をイラストで描いて、全く別のものに見立てちゃおうという視点の逆転ブロック!! 投稿版『宴会の一発芸』みたいなノリでよろしく!! 見出しは大きく囲って矢印を引っ張ってちょーだいね!!

←最優秀賞



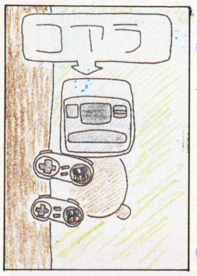
↑三重県・大王者・LV②

㋵・鼻水たらしてるところがカワイー!!
竜・えーと、パンを焼く機械で、それから……
原・イースター島のモアイとトースターでギャグを作りたいんだろ!! 努力だけは認めてやる。

↓会心の一撃賞

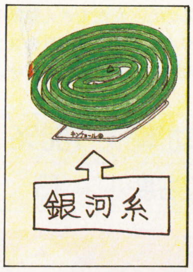
←横浜市・勝筋再生ドラポン・LV②

原・早くも、この"都道府県"シリーズが大評判!! ハガキが山のようだぞ!!
竜・地理が苦手なオレにゃー理解できん。

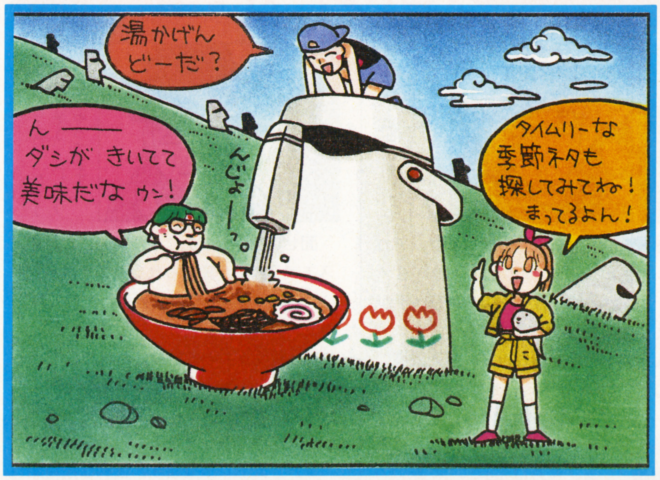


←札幌市・信山★しんざん・LV②

←東京都・しょうちゃん・LV①

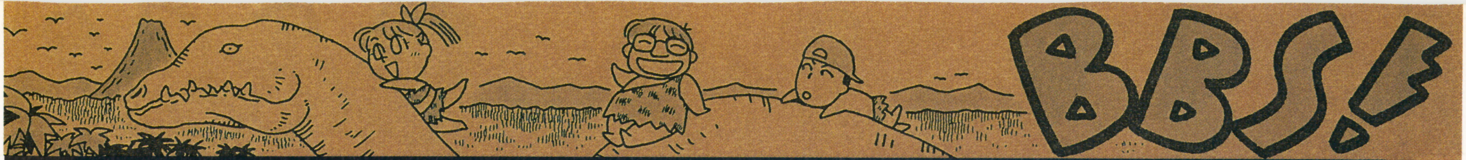


←京都府・風のシューマッハ・LV①



BBSスタッフ↓構成・原口一也、竜王は生きていた、よーこ(原、竜、よと略)、かねこ／イラスト・E

大食い戦士・原口 プロ野球シーズンもそろそろ終わり。来年こそ阪神は5位に浮上してもらいたい。情けねえなあ。東京に住んでいる阪神ファンくらい肩身の狭いものはないな。話変わるけど、有頂天の解散には驚いたぞ。不思議に悲しくはない。



行おたより

犬の抜け毛を集めて燃やすとても臭いぞ。試してみる?(茨城県・風ちょうゴン・LV①)↑㋵・どんなにおい? なんて、すぐ興味を持ってしまうワタシ。

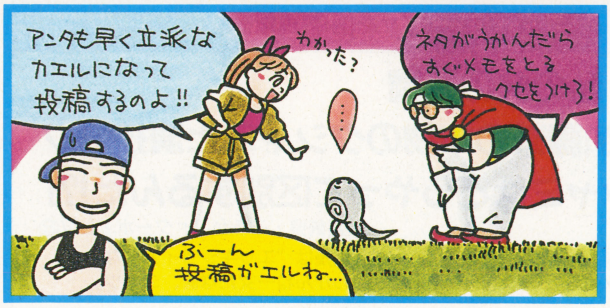
ザ・形容塾

人の感情をうまくたとえて形容せよ!

最優秀賞・7ポイント
会心の一撃賞・5ポイント
通常形容・3ポイント

ブロックガイド

新しい形容の文章を考えてもらおうというブロック。必ず文頭に、形容のテーマをつけ「〜のような〜」というパターンで送ろう。もちろんイラスト投稿も大歓迎。載るためのポイントは〝感動〟。これが基本だからね。



やったぜ!!最優秀賞!!

静岡県・麗華・LV③
☝㋺・スケールのでかさが気に入ったぜ! でもオレ「神神しさ」の読み方がわからなかった。

会心の一撃賞だいっ!!

〈テーマ=『うれしさ』〉
●幼い頃、公園で作った砂山に友人と両側からトンネルを開け、それが開通して手と手が触れ合ったときのようなうれしさ。

千葉県・錆ついた竜戦士・LV②

☞㋹・忘れかけていた記憶を思い出す。味わい深いねえ。
㋵・まーた、オッサンみたいなことを! まだ24でしょ。
㋹・悪かったな! でも、俺って幼稚園のときのあだ名が「オヤジ」だったという恥ずかしい過去を持っている。

←愛知県・天裕あやこ・LV②

↑㋵・どんなにおい?

★

〈テーマ=『いじらしさ』〉
●すでに灰になってしまった蚊取線香のかけらが、金具にしっかりくっついているようないじらしさ。

東京都・キメラの涙・LV③

★

〈テーマ=『くやしさ』〉
●夜、家に着いたとき、飼い犬にほえられてしまったときのようなくやしさ。

福島県・ひーちゃん・LV①

★

〈テーマ=『うれしさ』〉
●ヤクルトのふたをきれいにはがせたときのようなうれしさ!!

高知県・スライムゼリー・LV①

★

〈テーマ=『腹立たしさ』〉
●海外ラッシュのニュースで、自分より年下のガキが海外旅行者で映っていたときのような腹立たしさ。

千葉県・いしかわ・LV③

←静岡県・ジャスティスマン・LV②

←静岡県・夢狩族御一行!・LV①

★

〈テーマ=『罪悪感』〉
●とてつもなく愛想のいいお店で、H本を買うときのような罪悪感。

群馬県・元祖こぶ平道場・LV②

★

〈テーマ=『うれしさ』〉
●歯磨粉と血で歯ブラシが桃色になったときのようなうれしさ。

北海道・DASH・翔・LV③

★

〈テーマ=『くやしさ』〉
●視力検査で「わかりません」と言うときのようなくやしさ。

静岡県・麗華・LV③

★

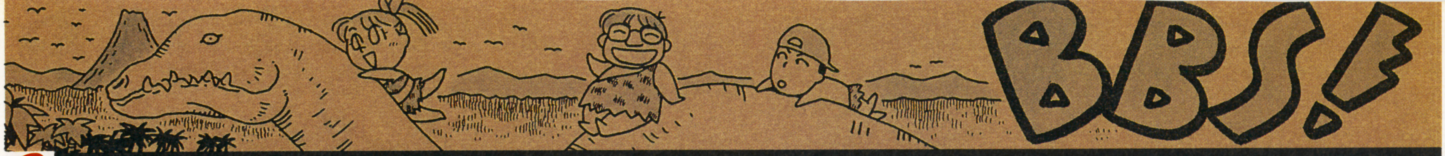
〈テーマ=『恥ずかしさ』〉
●友達の卒業アルバムに「俺ってバリバリ!? 卒業しても4649!!」などと書いた自分の寄せ書きを発見したときのような、鬼のような恥ずかしさ。

山形県・レプリカの街から LV①

←三重県・NARYUTA・LV①

悪の戦士・竜王

ガーーン!! なっなんと、中日が4連敗! 2位に落ちてしまった(原稿書いてる現在)!! くそー、広島の大バカヤロー!! 神様おねがいしますっ!! この号が出るころには、中日ドラゴンズが1位になってますよーにっ!!



よーこチャンってかわいーね、応援してますっ!!（大阪市・さとる・LV①）↑㋵・ありがと。お礼に載せたげる。↑㋱・おせじが見え見えのハガキじゃねーか。

知人がもらしたミョーな疑問を教えて！

知り合いの疑問

最優秀賞・7ポイント | 会心の一撃賞・5ポイント | 通常疑問・3ポイント

ブロックガイド
知り合いが言っていた、変ちくりんな疑問を報告するブロック!! 疑問の前には必ず、誰の言った言葉かを明記すること。なるべく本人に迷惑のかからないよーに気をつけてね。自分の疑問を送ってきてもボツになっちゃうぞ。

会心の一撃賞はこいつだっ!!

●私の父の疑問
「加藤茶の本物のクシャミと演技のクシャミはどうやって区別するんだ!?」
宮崎県・ぷうかJrターボ・LV②

㋵・本当は"ハックション!!"。演技は"エッキショイ!!"なのよ。
㋸・なんだそりゃ!? ㋱・わけのわかんねー女だなぁ、コイツ。

ドカーンと最優秀賞作品だぞっ!!

●友人Hの疑問
「もてる男はつらいよと言うけど、もてない男はもっとつらいんじゃないの？」
愛知県・ファイヤー・LV③

㋸&㋱・そのとーり!! オレたち2人はキミの意見に大賛成だからなっ!!
㋵・もてない男のひがみってイヤよねー。
㋱・オレは腕力があるから、重い物でも持てる…。
㋵・ウケない、もてないじゃ救いよーがないわね。いつまでたってもそんなしょーもないギャグを飛ばしてるよーだったら、クビにしちゃうわよっ!!
㋸・やーい、言われてやんの!! どうする竜王!?

●友人Fの疑問
「平均台とは、一体何を平均してできたのだろうか…？」
三重県・メッ喰ドラ喰エ・LV①

●友人T.Tの疑問
「よく『思わず〜と思った』というけど、思ったのか思わなかったのかハッキリせい!!」
三重県・アニスファーム命・LV③

●勇聖ラセウス(16歳)の疑問
「全自動洗濯機やカメラは、タイマーセットしなきゃいけないのに、どこが全自動なんだ？」
滋賀県・大聖リース・LV③

●友人、タコスケの疑問
「悩殺された男性は、"悩死"と判定されるのだろうか？」
愛知県・山口寛憲・LV③

●友人Ｉの疑問
「元祖と本家と家元って、どう違うんだ？」
茨城県・カカキッシ・LV③

●友人、大下の疑問
「月に着陸した人は、まぶしくなかったのだろうか？」
福岡県・ミンウつんう・LV③

●あやしい友人、Mの疑問
「なんで登山部があって、下山部がないんだべ?」
群馬県・元祖こぶ平道場・LV③

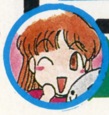
●友人S(バカ)の疑問
「蛍光の黒ってどうしてないの？」
新潟県・スヌスムムリク・LV②

●知人Tの疑問
「"大きな古時計"の中で、♪おじいさんの生まれた朝に〜ってあるけど、生まれたときから老人だったのか？」
東京都・樹羅ゆりや・LV①

●私の弟の疑問
「とうめい高速道路は、透明なんだろーか？」
静岡県・麗華・LV③

●友人E.Tの疑問
「金持ちも貧乏ゆすりをするのか？」
埼玉県・Frog91・LV②

●友人B子(16)の疑問
「床屋で『宮沢りえ』みたく切ってって言ったのに、全然似てないの。何でだろ？」
千葉県・いしかわ・LV③



プリティ戦士・よーこ
わーい！ ヤクルト優勝おめでとー!! えッ？ やーねぇ来季の話に決まってるじゃない。今年はなかなか手応えありってカンジのシーズンだったよね。ワタシたっくさん東京音頭踊っちゃったし!! 次こそ絶対日本一!! …かな。

一発ギャグをドーンといってみよう

あおりでインパクト

最優秀賞・7ポイント ｜ 会心の一撃賞・5ポイント ｜ 通常あおり・4ポイント

ブロックガイド でかい活字でスポーツ新聞のあおりのように一発ギャグを載せるブロック。ホラでもだじゃれでも笑えりゃ何でもアリなんだけど、最近はウソあおりを大募集中!!　こんなことがあったら笑えるなって感じで攻めてくれっ。

最優秀賞

「ナンちゃんを探せ」のロケで
南原清隆行方不明!!

⬆山形県・復刻版段田男・LV②

原・ありそうで恐いな。でも、あのコンビなら、行方不明ってことをショーアップさせて、特番作っちゃうかも。
よ・で、ニコニコして救出されるのね。

会心の一撃賞

新発売!! 果汁入り
イチジク浣腸

⬆埼玉県・大沢洋介・LV②

竜・意味ねー!!　これはハマってるなあ。でも、オレにはちょっと下品ネタは似合わないからな。
原、よ・ウソばっかり!!

値段が「時価」の回転寿司屋 スリル満点!

➡千葉県・毛利礼智・LV③

三代目ジロー君に決定!! ジミー大西

➡三重県・アニスファーム命・LV③

北島三郎 鼻の穴 17針縫う!!

➡兵庫県・トリプル役満・LV②

もう チョイ あおり （2ポイント）

●ノストラダムスの大発言「すみません、嘘ついてました。」
大阪府・色須魅亜・LV②

★

●マギー司郎　6才の少年に種見破られショックで休業
静岡県・りょくこ・LV③

★

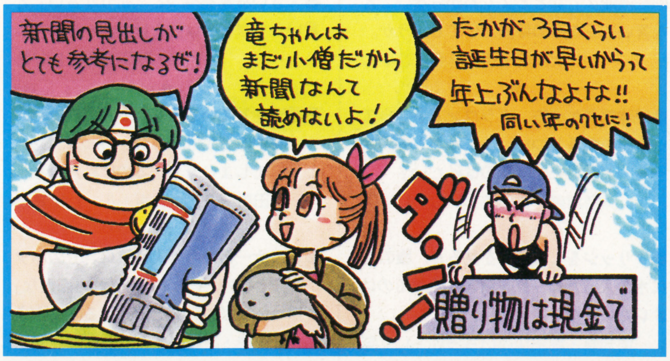
●史上初！　ラジオで卓球生中継!!
愛知県・豊橋海底商店街'92・LV①

★

●イッシーの正体、小谷実可子と判明!!
愛媛県・喜奇木鬼・LV③

★

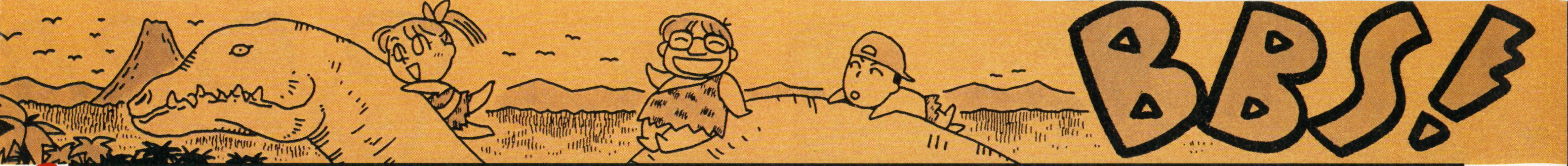
●大仁田、デスマッチの説明で舌をかむ
愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV③



一行おたより

うちの姉、B84W61H87が、竜王さんとデートしたがってます。（三重県・アニスファーム命・LV③）
⬆竜・えらいっ!!　今すぐに写真を送ってくれよー!!

おたよりスペシャル 常連の人たちって、毎回何枚くらいハガキを出してるんですか？（神奈川県・あやか・LV①）←原・やっぱり他人の枚数って気になるみたいだね。多い人で月100枚くらい。前回のレベル4到達者は月平均30枚くらい出してたぞ。どう、目安になったかな？



1行おたより ショー・コスギって「小・小杉」と書くとひ弱そうだ。(愛媛県・喜奇木鬼・LV③) ↑㊊・今月いちばん笑えたおたよりだ。名前のイメージって恐いよな。

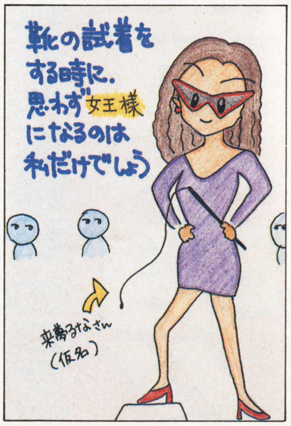
やっぱり自分はヘンなヤツだった!?

ふとした衝動

最優秀賞・7ポイント	会心の一撃賞・5ポイント	通常衝動・3ポイント

ブロックガイド 読者の皆さんにもあるだろう、ある場面になるとつい変な行動を起こしてしまうことが。キミたち独自の衝動にかられる場面を書いてほしい。いかに自分はオマヌケであるかを認識したものの勝ちだ。イラスト投稿も歓迎。

➡兵庫県・来夢るな・LV①



➡北海道・DASH・翔・LV③

●鼻血が出ると、その血を腕でぬぐいつつ、「フッ、いいパンチしてるな」と言いたくなるのはぼくだけかな?

広島県・横尾球司・LV①

★

●ねずみ花火に火がつけられると「おお、回転機能!」などとよくわからないことを言いたくなるのは僕だけでしょうか。

大阪府・色須魅亜・LV②

★

●野球部員が夕方、グラウンドを走っている姿を見るとつい、♪こっどもの頃かーら…と歌いたくなるのは私だけ?

神奈川県・くろすらいむ・LV①

★

●ブリッジをしてる人を見ると、腹の上に水の入ったコップを置きたくなるのはオレだけかな?

愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV③

●学校の教室内でみんながうるさくなると「現場は今パニックとなってますので、いったんスタジオに返します」と言ってしまうのは僕だけかな?

千葉県・キングデクエヤル・LV①

★

●大きい辞典を持つと「祈りなさい」と言いたくなるのは僕だけだろーか。

石川県・松下健一・LV②

★

●昼寝をしている人を見ると、白いハンカチをかぶせて「いい奴だったのになー」と言ってしまいたくなるのは私だけ?

秋田県・スライムガール・LV②

★

●コーナーのいちばん最後に自分のネタが載ると「ギリギリで採用されたんだな」と思うのは私以外あと67人いる(当社比)。

三重県・アニスファーム命・LV③

➡最優秀賞をキミにあげよう!!

⬆山形県・ぽんぽこりん・LV③

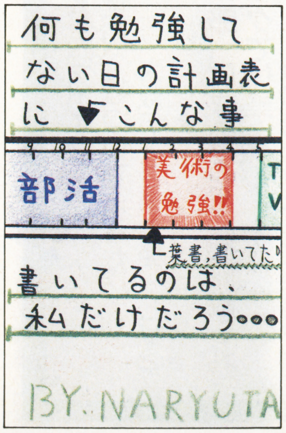
㊊・みんな『ハクション大魔王』を覚えているかどうか不安だけど、ノリのよさを買って最優秀賞だ。でも、本当にキミはこんなこと言うのか!?

⬇会心の一撃賞

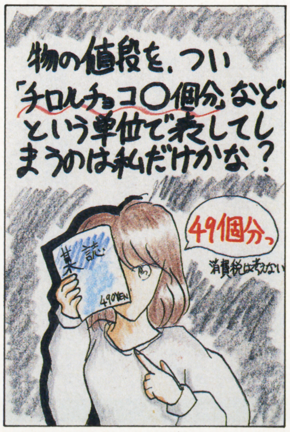
●視力検査で「上、上、下、下」と続いてしまうと「左右左右BA」と答えたくなるのは私だけ?

千葉県・いしかわ・LV③

㊍・これ読んで視力検査の時にゼヒ言おうと思った人もいるだろうけど、いきなり「上上下下」なんて続かないからよく考えようぜっ。なんて、そんなやついねーか。



⬅三重県・NARYUTA・LV②



⬅静岡県・麗華・LV③

おたよりスペシャル 僕は筋少の「踊るダメ人間」と「パブロフの犬」が好きです。(北海道・DASH・翔・LV③) ←㊊・オレは「釈迦」「高木ブー伝説」「イワンのばか」「僕の宗教へようこそ」「風車男ルリヲ」がベスト5。それにしてもみんな変なタイトルばっかだよなあ。

モノの使い方を見直せば笑いも見える

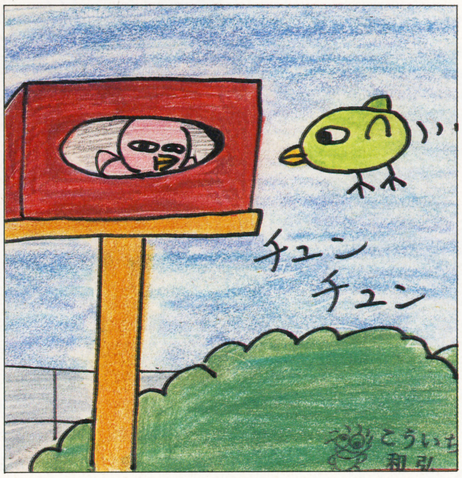
アイテム・リサイクル

最優秀賞・7ポイント　会心の一撃賞・5ポイント　通常アイデア・4ポイント

ブロックガイド こんなもんいらねー、使えねーといったアイテムたちの再利用法を考えるブロック。ハガキには図解が必要だぞ。裏面上部を正方形に区切った中に描いてくれい。同時にテーマの方も募集してるんで、こっちも考えてよっ!!

今月のテーマ➡ティッシュの箱

最優秀アイデアだっ!!

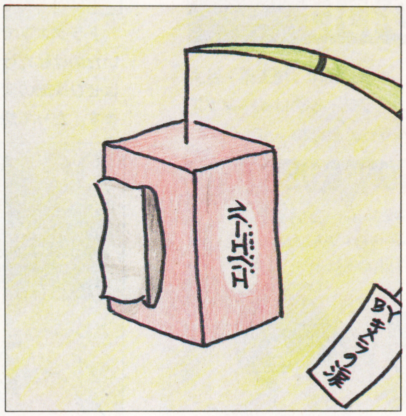


■庭に置けば鳥の巣箱になるよ！

兵庫県・はあくんだよ・LV③

よ・動物保護団体から表彰されそーなアイデアね。
原・鳥をつかまえて、焼き鳥にしたらウマそーだな。
竜・おいおい、あんたの頭ん中は食うことだけかい？

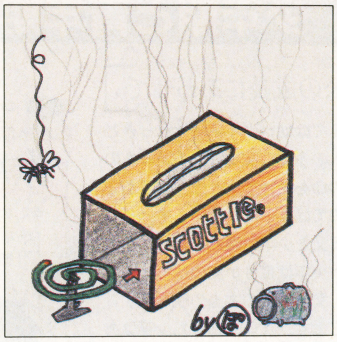
会心の一撃賞ですぜ!!



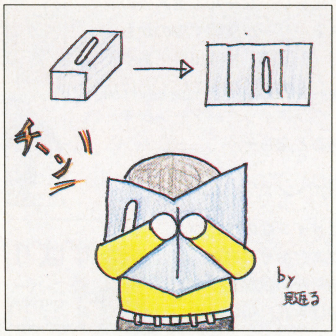
■七夕やクリスマスの飾りにする。

東京都・キメラの涙・LV③

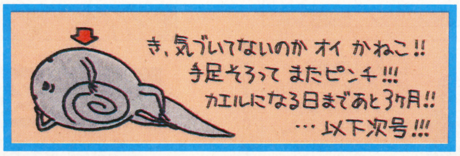
原・こういった奇抜なアイデアは大歓迎だ。
よ・今度のクリスマスにワタシもやってみよ。



中に蚊トリセンコウを入れる。
山形県・ぽんぽこりん・LV③



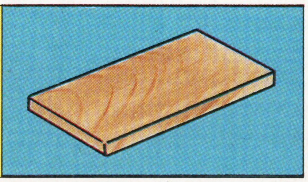
うちは貧乏なので鼻をかみます。
埼玉県・見返る・LV①

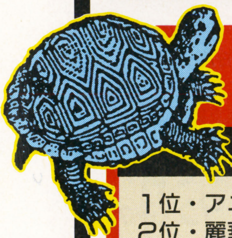


今月の同工多数

1位・靴(スリッパ)にする。2位・便器にする。3位・水槽にする。でした。
原・1月号のテーマは東京都・Fさんのリクエストで、"かまぼこの板"だ。Fさんには3ポイントあげちゃうよ。

1月号のテーマ
かまぼこの板
●締切10月25日必着





休息の部屋

優秀戦士ランキング表

1位・アニスファーム命	31ポイント	12位・りょくこ	14ポイント
2位・麗華	28ポイント	毛利礼智	
3位・喜奇木鬼	24ポイント	15位・大聖リース	13ポイント
4位・堀田ゆふいちろふ	21ポイント	16位・はまきち	12ポイント
5位・はあくんだよ	20ポイント	17位・岡戸孝宏	11ポイント
6位・いしかわ	18ポイント	カカキッシ、ファイヤー	
7位・DASH・翔	17ポイント	20位・元祖こぶ平道場	10ポイント
8位・山口寛憲	16ポイント	桔梗屋二平、大王者	
9位・キメラの涙	15ポイント	豊橋海底商店街'91	
ミンウつんう		チャルミラ	
ぽんぽこりん		25位・大沢洋介	9ポイント
12位・こなたーる	14ポイント	CAR—II	

アニスファーム命くんのペースが速い!! 登場2ヵ月目にして30ポイント突破だ！ どーなっちゃうのこれ。麗華さんは今月16ポイントもかせぐが惜しくも2位。大会はまだ中盤だ、最後まであきらめず全力を尽くして戦おうぜっ!!

レベルUP表

LV	POINT
レベル1	1ポイント
レベル2	5ポイント
レベル3	10ポイント
レベル4	30ポイント
レベル5	50ポイント
レベル6	80ポイント

おハガキのあて先

〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER!」
BBS 「各ブロック」の係
(「 」内はブロック名を入れてね！)

一行おたより

BBSが全ページだといいんだけど。(三重県・大王者・LV③)
↑竜・アンケートハガキの"おもしろかったもの"にBBSと書いて送って来なさいっ!!

おたよりスペシャル 「何でもアリ」のコーナーを作って下さいよー。(東京都・アリさん・LV①)←原・結構こういうハガキが来てるんで、コーナーを作ろうと思ってるんだ。とりあえず「何でもアリ」係まで、何か送って来てよ。おもしろいネタが集まったら特集するからさぁ。

ドラゴンクエスト マスターズクラブ

DRAGON QUEST MASTER'S CLUB

DRAGON QUEST 友の会

ドラクエVは正体がわからず、発売日も不明…。そんな今だからこそドラクエ熱をここで発散させましょう！

少年期と青年期のわけ

主人公の成長にあわせて

私の考えでは幼い少年は実はれっきとした天空人の子で、父と呼んでいるあの人は誰かの命を受けて父と偽り少年を守っていたのではないかと思います。そして、ある日父と少年は離ればなれになってしまう。少年は自分が実の子でないことを知り、父と自分の本当の親を捜すことを決意します。次に成長した少年はあの女の子と出会い…なーんて主人公の成長と共にストーリーが展開するのかも。

No0769　神奈川県・あやか

だんだん大きくなっていくわけだね。グラフィックパターンが4～5くらいあると楽しそう。

No. 0770　埼玉県・乱丸

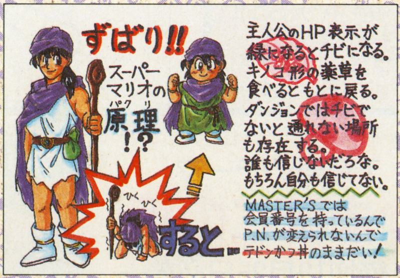
少年のグラフィックはイベントで使われるってわけね

No. 0771　広島県・萩原赤青

少年期へジャンプ

青年期はメインなのでいつものドラクエどおりに進む。青年期に何らかの試練で少年の時代に飛ばされ、少年期をクリア（たとえば自分の弱い心を克服するとか）すると青年期に戻れる、となると思う。

過去の時代と現在とを区別するために少年期と青年期に分かれている…と思う。



No. 0158　静岡県・テドンかっ井

超王神リゼヌさんへ

友だちにドラクエをけなされて弱っているリゼヌくんに意見が来てるぞ。

気にしないでいこう

きっとドラクエを完全にくだらないと思っているんです。だから説得するのは至難の技。私の周りにもこういう人っていますけど、全然気にしてません。自分が好きなら他人がどう言おうと平気です。

No. 0772　岐阜県・勇者みるく

もっと言わせてみよう

オレんとこもいたよ。毎日イヤミ聞かされた。でもさ、みんな同じこと言わない？　だもんで、挑戦的にこう言った。「おめーら毎日毎日同じことしか言わんのかっ！　たまには違う弱点いえよ！」弱点探してくださいってなセリフだけど、そいつらも苦し紛れにボソボソ言うよ。

まあムリに説得しよーなんて思わないで、気楽に行こうよ。

No0716　岡山県・ディアルト

耳で説得！

リゼヌさん、ドラクエにはあのすばらしい音楽があるではありませんか。

私の場合、放課後リコーダーを片手に演奏をします。「ドラゴンクエストマーチ」(序曲)やIの「街の人々」などがいいですよ。これだけで私たちのクラスはもうドラクエブーム!!

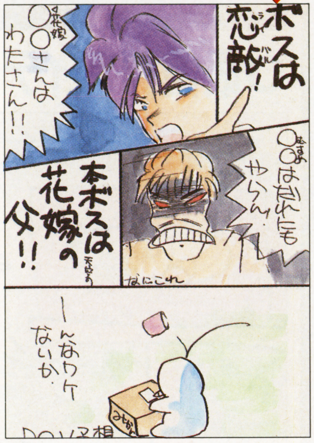
No. 0718　福岡県・りょうり

というわけ。リゼヌさん、同じ悩みを持つみなさん、わかったかい。

自然現象も入れてほしい

ドラクエIVで季節の変化があると思っていたのは私だけでしょうか？　だからVではぜひ季節の変化がほしい！　と思っています。だって想像すると楽しいじゃない？

No. 0766　神奈川県・白書みむる



No. 0767　神奈川県・青山蒼

どっかの町に着く頃にはもう冬になって、世界が真っ白一って！

No. 0765　宮城県・森吹りお

コナミの摩陀羅にはあったよね。どこかの町で季節のイベントがあるかも。季節をかえる呪文も登場!?

名誉会員は私のもの!!

名誉会員になれる(?)発売日、値段あて大会のはじまりはじまり～。

発売日、値段はコレだっ！

<その1>

価格は8800円(税抜き)。同社のアクトレイザー(6メガ、8000円)より。

発売日は92年2月9日。

No0773　福岡県・ミンウつんう

<その2>

92年3月8日発売、8800円。発売日が休日でないと学校に誰もいなくなるし。花嫁というイメージからして春でしょ。

No. 0774　大阪府・勇者たこやき

<その3>

発売日はズバリ92年3月21日！　III、IVの発売日は連休の初日でしたからね。価格はFFIVと同じで8800円！

No. 0775　北海道・ゆうしゃA

<その4>

発売日？　そりゃあ92年の3月25日でしょう(自分の誕生日だったりする)。値段は妥当なところで9800円。

No. 0170　東京都・いかまーく3

No. 0589　岡山県・白雪はんこ

No. 0189　京都府・りさ

戦闘にも変化を！

呪文のことで少し言ってみたいことがあるので聞いてください。私は口下手なので、例を上げてみました。

〇〇〇が現われた！

マーニャはベギラゴンを唱えた！

〇〇〇は身を低くしてダメージを最小限におさえ、40のダメージ

…こんなふうに、ただ「効かなかった」だけじゃなくて変化があったらいいなーって思ったりしています。ねっ？

No. 0768　千葉県・菰田真朗之信忠助

その敵特有な避け方してくれたらうれしいよなあ。ぜいたく？

ごひいきキャラチェック

リムルダールの２人組

私のお気に入りはドラクエⅠとⅢに出てきたリムルダールの２人です。別々の場所で彼女、彼を待っている２人がとってもけなげというか、なんというか、かわいらしいなあ。

でもⅠにもあの２人が出てきたということは、あの２人一生会えないのかなあ。おきのどくさまです。

No. 0173　埼玉県・ＤＱシスターズ

ときどき駅で、こーゆー２人を見つけることができます。それが男と女だったりするとザマーミロなんだけどなあ。←それでいいのか!?

◀No. 0776　福島県・迦桜羅・まあにゃ

◀No. 0638　千葉県・隼楓子

◀No. 0777　富山県・きょうこ

◀No. 0294　青森県・ゆうみりん

◀No. 0213　東京都・あん子さま

▲No0784　青森県・カビるんるん

４コマまんがも募集します！　サイズはタテがハガキいっぱいに、ヨコが55ミリでよろしくお願いしまーす！

そぼくな質問

十字架の必要性は？

なぜドラクエには十字架が使われているのでしょうか。ⅢやⅡでは竜の女王や精霊ルビスが主な神だから関係ないし、Ⅳでもマ〇〇ードラ〇〇が神だから関係ないはず。なのにどうしてでしょう。

No. 0782　青森県・ＭＳ－09Ｇ

宿屋について

Ⅳのコーミズ村の宿屋って自分の村の人が泊まりに来たというだけでタダですよね。なのに、Ⅱのローレシアやサマルトリアの宿屋は自分の国や隣の国の王子様、王女様が泊まりに来てもタダにならないでしょ？　どういうわけでしょうか。

No. 0783　奈良県・天空嬢

この２つの疑問に対して、答えられそうな皆様、教えてくんなまし。

マニアさん登場!!

おマヌケな話

この前買い物に行ったとき、「月桂樹の葉ください」と言おうとしたのに「世界樹の葉ください!!」といってしまったのは大ドジドラクエファンの私です。

No. 0778　大阪府・勇者あすか

あなたはもう、ドラクエの魔の手から逃げられな～い。

▲No0780　大阪府・ゆうしゃともひろ

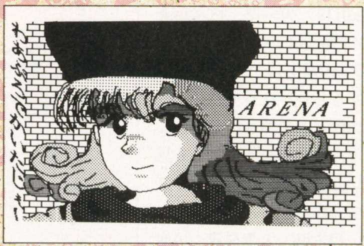
ドラクエⅤは馬車でなくファミリアか!?　しかし金かけてまんねえ。

そっくりさん

デ〇ピサ〇と〇ザリーは、ガンダムのシャアとラファに通じるところがある、と思っているのは私だけでしょうか？

No. 0779　神奈川県・Ｎ-ＺＥＴＡ

わからん話をするなっ！（本当はわかるけど）



◀No. 0781　福島県・をぢさん

★★募集★★

今回の募集テーマは「ドラクエⅠに関するすべて」です。ドラクエⅠ発売から５年。節目の年だからⅠの特集します！　20日頃までに投函してね。

テーマ以外のドラクエに関する意見、イラストもお待ちしてます。「入会希望」とだけ書かれたハガキは困るのでやめてね。ここに載れば入会できるよ。

友の会・誌上ＲＰＧともに募集中！
次号は誌上ＲＰＧも掲載します

◀No. 0785　宮崎県・静御前

第4回 ファイナルファンタジーファン大集合！

FINAL FANTASY 竜騎士団（ファイナル・ファンタジーナイツ）

←No.0111 愛媛県 竜薙うつろ
ロリータ顔のシヴァ。かわいい！

「ＦＦⅣ」が発売されてから、すでに77日が経過しました。でもアタシは今だにクリアしてないの忙しいんだよー！ キーッ悔しい！

今月の♥おとめのキッス♥

★「ＦＦⅣ」のローザさん！ なんて素敵なの！ スタイルはいいし、やさしいし。女性の鏡ですよね！

No.0110 静岡県 青龍くるりん 13歳

☆今月の乙女のキッスに採用したいイラストのモデルって、ほとんどがローザなの。アタシだってスタイルはいいし、やさしいのよ！ ローザばかりがなぜもてる。くやしいから今月はシヴァが乙女のキッスよ！

FFナイツ FFシリーズ おおいに語り、ＦＦⅣの感想をビシビシのべるのコーナー!!

★一番かわいそうなのは「ＦＦⅢ」の中で最後の最後に仲間はずれにされた〝魔界幻師〟と〝玉ネギ剣士〟だと思う。

No.0112 東京都 えすかるご

★「ＦＦⅡ」のスコット王子の「ヒルダに愛していると…。いやこれは伝えるべきではない。彼女は別の男を愛し、幸せになるべきだ…」この一言が忘れられません。こんなに愛されたヒルダは幸せ者だあ！

No.0113 静岡県 寺沢桐子 16歳

★僕は「ＦＦ」シリーズに呪われているのかもしれない。聞いてください。僕にかけられた呪いの数々を…。まず「ＦＦⅠ」では、なぜか〝火のカオス〟のところで２回データがフッ飛び、クリアするのに２ヶ月かかり、「ＦＦⅡ」では皇帝を倒す寸前でデータが飛び、「ＦＦⅢ」では暗闇の雲と戦っている時、父ちゃんに「ファミコンのやりすぎだ！」と言われていきなり電源を切られました。しかし、めげずに次の日再びプレイしようとしたら、兄ちゃんがプレイしててレベル57になっていた僕のデータは無残にも消されていたのです。だから僕は今だに怖くて「ＦＦⅣ」をプレイできないでいるのです。これは全て実話です…。

No.0114 神奈川県 小宮利公

★「ＦＦⅡ」の最大の見せ場はなんと言ってもミンウが全能力をぶつけ封印を破るところだろう。私はこのシーンを見た時、おもわず「ミンウー！」と絶叫しました。それなのに、中の物があれではミンウの死はただのムダ！ なのではないでしょうか。ミンウがかわいそうすぎます。

No.0115 東京都 死の宣告

★僕は「ＦＦⅢ」のアムルの町に出てくる４人組のじいさんたちが一番好き。「自分たちは勇者だ」って言い張ってるわりにはゴブリン８匹に襲われ、助けを求めていたのが印象的でした。

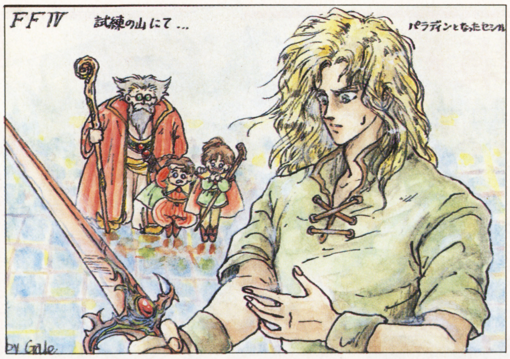
No.011 北海道 ＬＥＤ ＭＡＧＥ

★「ＦＦシリーズ」とくれば、私は「ＦＦⅠ」をお薦めしたい。なんてったってクラスチェンジ後のメンバーのかっこいいこと！

No.0121 北海道 佐山徹也

★「ＦＦⅣ」のシヴァは〝こまわり君〟の死刑！のポーズみたいでイヤだった。

No.0122 福岡県 逢瀬あきら



↑No0135 愛知県 げいる
素顔のセシル様は素敵！ いしあい宛に送ってくれたセシルの素顔イラストは、全て私の机の前に貼ってあるぞ

★「ぼくの夢」
ぼくの将来の夢は〝竜騎士〟になることです。ケアルをかけてもらう前に飛んでいって、攻撃を受けに戻ってくる。そんな〝竜騎士〟にぼくはなりたいです。

No.0117 京都府 1年1組おたべくん

★「ＦＦⅣ」をクリアしました。最後のダンジョンですが、ボスを目指すだけなら短いけど、宝箱を取りながらだと長い。最後のダンジョンの中ではストップの魔法を使えばいいと思います。中ボス以外のモンスターにはほとんど効果があります。しかし○○船といい、最後のボスといい、ＦＦはいつからＳＦになってしまったのだ。

No.0118 千葉県 坂本和也

★「ＦＦⅣ」まだクリアしてないけれど、いろんな悲しいことがありました。中でも一番辛かったのが〝テラの死〟です。ゴルベーザに殺された娘のかたきを、体を張ってとろうとしたのに…。テラ、いい人だったのに…。シドの「死ぬな！ クソじじい！」というセリフ。もうイヤだ。いくらストーリーを盛り上げるためだからって、いい人ばっかり死なせないでよー！ ドカーン！

No.0119 青森県 村元聡美

★プレイ時間は約24時間20分。キャラクターの平均レベルは60。早く解きすぎちゃったって感じ。町の人達の話しを全部きいてないし、どこでどんな音楽が流れたかも覚えてないし。もう一度じっくりプレイするんだ。

No.0120 栃木県 大森夕貴 15歳

★「正義よりも正しいことよりも大切なこと」って一体何だったんでしょう？ 「ＦＦⅣ」をクリアしてから何日も考えているけど、全然わかりません。セクシーダイナマイツギャルのいしあい和世様！ この悩みを解消してください！

No.123 東京都 Ｄ・北沢 18歳

☆解消してくれっていわれてもねえ。実は私もこれが何の事なのかわからないのよ。〝愛〟かしら！ って思ったんだけど、よくわかんないわ。そーゆーわけで、この問題の解答をナイツ諸君から大募集します。「ＦＦナイツ悩み解消係り」までおハガキをちょーだいな！ よろしくね。

★「ＦＦⅣ」ようやく購入。今からプレイするんだ。ワクワク、ドキドキ！

No.124 新潟県 伊達満里奈 13歳

←No.0136 福岡県 松山清治
そーなのよ。こいつってば下手になぐると爆発するのよね。いしあいはこいつとマシュマロ系の敵キャラが嫌い

FINAL 美 FANTASY 術 館 MUSIUM

日に日に凝ってゆくイラストハガキの数々。時間をかけて描けばいいってもんじゃないわよ。そんな暇があったら、ちったぁ勉強もしなさいよね！

↑No.0138 神奈川県 鈴木美保 18歳 いかにも下町のおかあちゃんって感じの彼女です

↑No.0139 奈良県 Mrs. N 今月のゲームフリークイラスト大賞はこれに決まり！おめでとう！

★初めてリディアのグラフィックを見たとき「かわいい！」と大声で叫んでしまいました。それ以来リディアの大ファンです。弱冠7歳にしてあんなに可愛いのだから、あと10年もすればローザなんて目じゃないくらいの美人になるんじゃないかしら。あーリディアみたいな妹が欲しいよお。

No.0125 神奈川県 あやか

★リディアが一番好き!!

No.0126 東京都 つなかあ

☆リディアのファンのために、今回のFFミュージアムではリディアのイラスト特集を組んでみました。ナイツ諸君のさまざまなイメージリディア。どれが気に入った。

★すっごく好きになってしまったので、ファンクラブをつくりました。アホな主婦がいてるとお笑いでしょうが、よかったら読んでみて下さいね。

☆と、いうお手紙と共にミニコミを送ってくれたのは大阪にお住まいの森由美さん。興味のある方は下記に連絡してちょーだい。

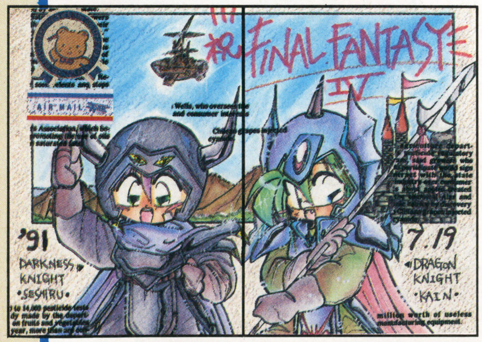
★〒159 大阪府狭山市池尻228-1-101 No.0127 森由美

★今度「FF」のミニコミつくるんだ。出来上がったら、いしあいさんに送りますから期待してまってて下さい。でも中学生の私はおこずかいが少ないので、まだスーパーファミコンを持ってないんです。だから「FFⅣ」をプレイできないんです。はやくお金をためなくちゃ！

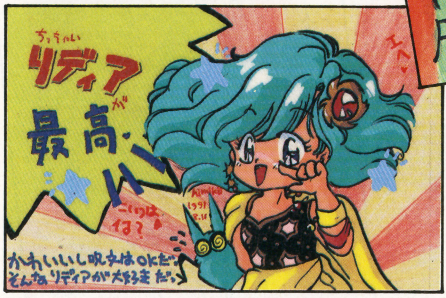
No.0128 千葉県 準楓子

☆「FF」のミニコミを作るというのにSFCが無いってのはつらいわね。

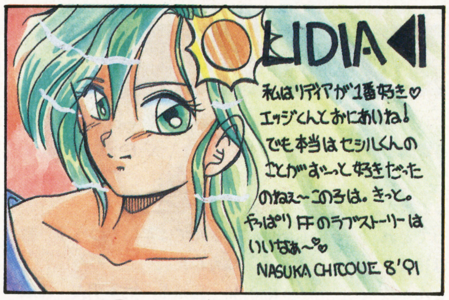
↑No.0004 神奈川県 梅桃花代子 弟子にしてあげてもいいけど、ノーギャラよん



↑No.0137 京都府 らいが☆ひかる 制作時間7時間45分だって。すごいパワー。信じられない

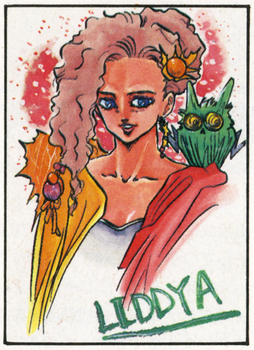


↑No.0140 東京都 くぬぎひみこ このイラストはセル画です。それにしても、髪のボリュームが激しすぎない？



↑No.0141 沖縄県 なすか 16歳 だって仕方ないじゃない。セシル様は私のものなんですもの。でもさ、セシル様って私より4歳年下なのよね。熟女の魅力で悩殺よんウフフ

赤丸人気急上昇!! リディア嬢特集!!



↑No.0142 東京都 ばくはつ五郎 シリアスタッチのリディア。でもいまいちコワイと思いません？どうして"ばくはつ五郎"なの？

★「万緑の中や吾子の歯生え初むる」これは俺の大好きなシドとエッジに捧げる句である。みんなカインだ、セシルだ、と騒いでいるが、俺はこの2人を支持するぜ。

No.0129 新潟県 怪盗夢之助

今月のミンウ

↑No.0143 北海道 岡崎隼人 アメコミ好きでしょ

FF外伝『聖剣伝説』ナイツのコメント

★「聖剣伝説」クリアしたぞ！ LV51 HP321、MP37で、名前はユウ。女の子はネイです。やっぱりチョコボが好き！

No.0130 大阪府 ムウレイ 13歳

★とっても楽しかった！ アクションのヘタな私でもスピーディでドラマチックなストーリーが楽しめたので嬉しかった。なにはともあれ「聖剣伝説II」の発売を心待ちにしているのです。気が早い!?

No.0131 新潟県 雅美紅 16歳

★「聖剣伝説」はすごくおもしろくて、2回、3回とプレイしました。プレイするたびにヒーロー、ヒロインが好きになりました。ただヒロインが○ナの○になってしまうのが悲しいです。運命とはいえ、やっぱりヒーローと一緒にいてほしかった。ヒーローは一生独身なのでしょうか。ひょっとしたら彼が一番かわいそうなのかな。ゲームボームだから仕方ないけど、カラーの画面だったらよかったのにな。でも感動！

No.0132 千葉県 幻夢遊砂 14歳

☆ゲー○○アだったらカラーだったのにね。ウヒョヒョ。ところで、このペンネームって何て読むのよ。まったく…。プリプリ！

★音楽がいい。堅琴の音楽と、村の音楽がやさしげでよい。メデューサのいる洞窟の音楽も、最後の方では何があるのかとヒヤヒヤしました。音響効果バッチリ！ 最後の敵の音楽もカッコイイ。どことなく悲しげでよかった。マインドフレアは強い!!

No.0133 東京都 黒い甲冑ゴキブリ 14歳

☆何よ！ これ！ あんたゴキブリなのね！ 私は算数とゴキブリが昔から大嫌いなのよ！

★夏休み中にクリアした「聖剣伝説」は、今年の夏休みの忘れられない思い出です。

No.0134 埼玉県 ころんだら卵

ファイナル・ファンタジー・ナイツ

ファイナル
ファンタジー
ファン大集合！

FINAL FANTASY 竜騎士団

今月のなんきょくの風

↑No.0148　東京都 生田屋　剛
君のセンスに食欲が減退してしまった私です

今月の南極の風はこいつに決定／　くろまどうしとくるまどうし…。とにかく、忙しい私を怒らせたんで、反省するように／

←No.0149　一宮市 花見団子
女性の狩人ってのも、なかなかキューティで良いね

FFキャラクター人気特集中間報告

お待たせしました／　FFシリーズキャラクター人気投票の中間報告だよ～ん／　堂々の第1位は…

72票集めたFFⅣの召喚師
リディアちゃん／　です。

第2位との差は22票。圧倒的多数で第1位獲得。お子供パワー炸裂／　そして2位は…　50票　セシル

念のため言っておくけど、組織票は無効。いしあいがひとりでセシルに投票したわけじゃないのよ。セシル様の人気に驚きです。

第3位	47票	カイン
第4位	44票	パロム&ポロム
第4位	44票	ローザ
第6位	41票	水の巫女エリア
第7位	36票	白魔導師
第8位	31票	ディッシュ
第9位	25票	リチャード
第10位	18票	ゴードン
第10位	18票	エッジ

という結果です。この人気投票はまだまだ続くから、お気に入りキャラクターにバシバシ投票してね。Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳのどれに出てくるのかを明記してくれると嬉しいわ／

第10位下に並ぶはヒルダとサラ。フリオニールとミンウ、ゴードンも人気が高い。意外だったのは風水師。地味なキャラだったから、私はすっかりこいつの存在を忘れてたんだけど、17票を集め、第10位とわずか1票差でした。そして意外にも投票されなかったのが、シドとヨーゼフとヤン。イラストの数からいって人気は高いのでは／　という読みがハズレ、各自それぞれ2票しか入りませんでした。おもしろいところでは、パラサイト、アーリマン、などのモンスターキャラや、ジャイアントビーバーなんてのがありました。イラストも少なく、なぜか比較的話題に登らないギルバートも13票を集め、健闘しています。同票にレイラと玉ネギ剣士。さて今後の展開はどうなるのか／　ナイツの投票を待ってま～す／

Please Tell me! Q&Aコーナー

今回から始まったこのコーナー。ハガキの投稿に関する質問、FFに関する疑問、そしてワタクシに対する質問などに、やさしく答えてあげようじゃないの／って訳さ。

★「FFナイツ」の投稿者年齢層ってどれくらいなんですか？　ちなみに僕は18歳。

No.0144　群馬県　どんべ故

☆今のところ最年少は、なんと8歳／　最年長は29歳。一番多いのは13～18歳くらいだよ。今度、平均年齢を出したいんで、投稿者のみなさん、年齢を必ず書いてくださいね。

★たくさんイラストはがきを出したい時、まとめて封書で出してもいいんですか？

No.0145　茨城県　HITOMI

☆OK、OK／　かえってそうしてくれたほうが、ハガキの管理がしやすいの。ぜひそうして送ってちょーだい／

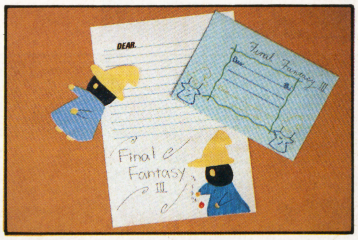
★いしあい和世さんてば年いくつう？　教えてよー／　ねえねえ。

No.0146　宮城県　桃本明夫　18歳

☆年い？　教えてあげたっていいけどさ、女性に年聞くのに「年いくつう？」はないでしょ。失礼ね／　プンスカ／『HIPPON SUPER／』の9月号94、95ページに私の生立ちが書いてあるから、それを読みなさい／　フンッ／　今度から女性に年を聞く時は「失礼ですが…」って言うのよ／

ありがたくいただきプレゼント

←No.0150　？？？？？？
名前と住所を教えてください！



↑No.0151　神奈川県 鈴蘭二三枝
手作りの便箋ってのは情緒があっていいよね

ほんとどうもありがとう。心のこもったプレゼントは、全部大切に管理しているわよ。ここに紹介するのは、届けられた物のほんの一部。おかげ様で、いしあいの机の引出しは“手作りFFグッズ”でいっぱいよ／

No.0152　岡山県　白雪はんこ
アメハのテープには使えない…

FFナイツ兵庫基地

「FFナイツ」の支部が兵庫県に設置されることになりました。ウソだけど。で、金沢と一緒にミニコミを作りたい人は下記へ。

←No.0153　兵庫県　金澤
金澤が本をつくるそうです。参加してあげてもいいぜっ！っていうナイツは連絡してあげてください。本ができたら送ってね

SaGaの部屋

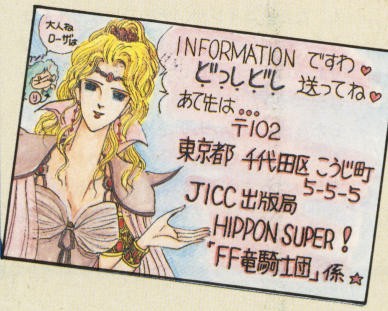
★『SaGa・2』秘宝伝説の
「お前たちまで私に逆らうのか／」
「今のあんたが一番醜いぜ、ビーナスさんよお／」
っていうセリフがさいこーに好きさっ／　トリハダがたってしまうんだな。ホント。

No.0009　東京都　まじゃ

★「しちしとう」を取るために「はにわ」を倒そうとあがいている人達に耳寄りな情報をお教えしましょう。エスパーやヒボルダーの使える「じばく」や「はどうほう」で簡単に倒せます。「はどうほう」はメカに装備させるとよいでしょう。

No.147　埼玉県 Arch Angel

竜騎士団宛のハガキはこちらまで!!



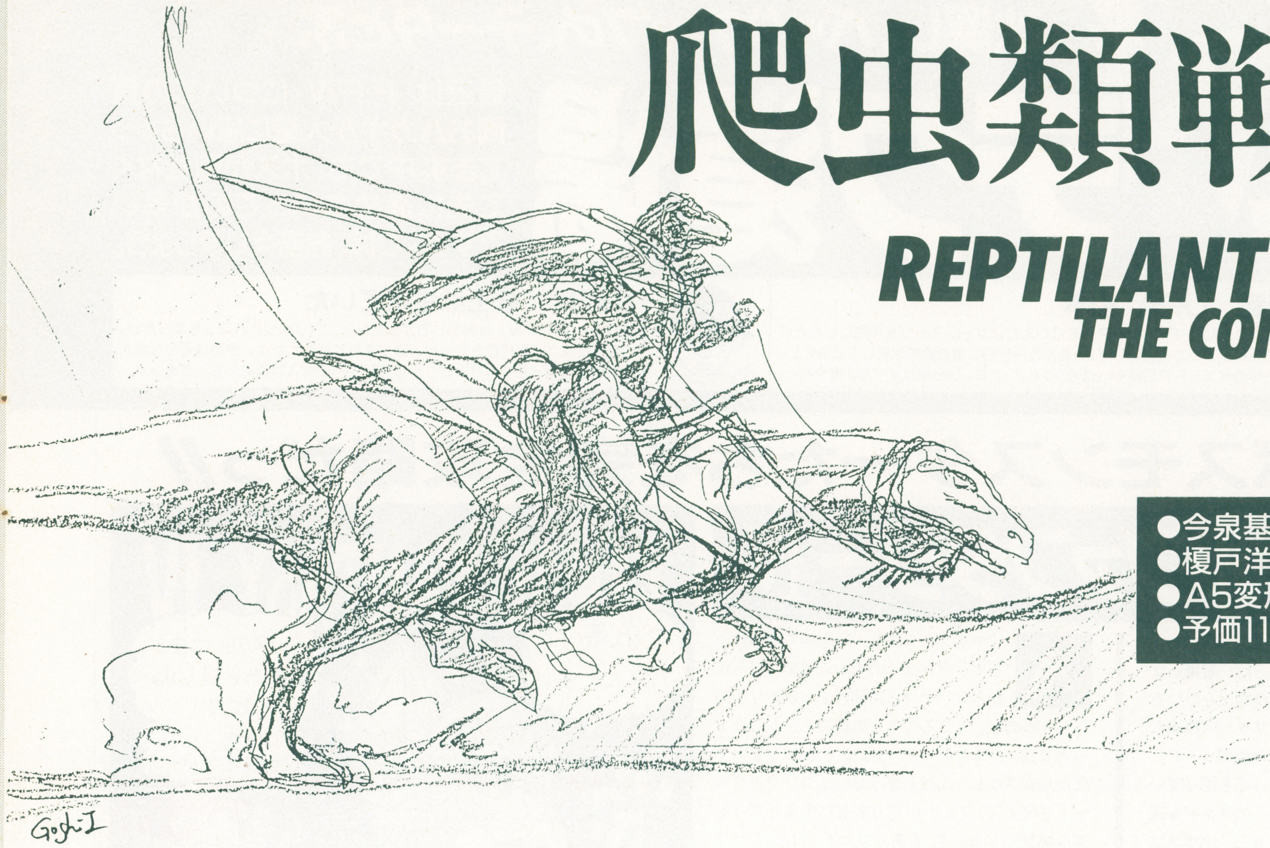
ささてさて無事「第4回FF竜騎士団」も終わったわけですが、いつもいつもタクサンのおハガキ、ほんと嬉しいわん／　今まで3ページだった「FFナイツ」だけど来月からは2ページになってしまいます。それでもハガキを送ってくださいね／　新コーナーのアイディアも歓迎よ。

↓No.0154　北海道 とどりん平野
ローザのいう通り「ハガキをどっしどし」送ってください。愛情一杯のハガキ待ってます／

爬虫類戦記

はちゅうるいせんき

REPTILANT ARMY THE CONQUEROR OF EARTH



- ●今泉基・原作・イラスト
- ●榎戸洋司・著
- ●A5変形版・256ページ
- ●予価1100円（税込）

誰も知らなかった、
まったく新しい幻想冒険世界。
冷血の戦士たちが織りなす、
ノンストップファンタジーだ。

10月中旬発売予定

今まで見たこともなかった世界で繰り広げられる、今まで語られたこともなかったような冒険の物語り……。

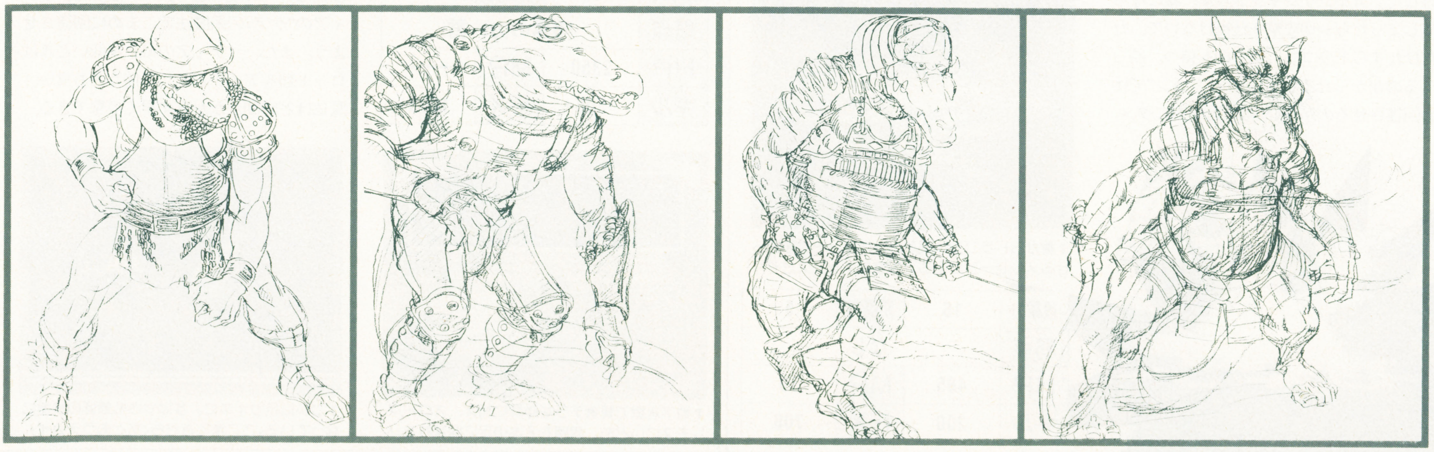
剣を握り、鎧を身につけ、呪文を唱える。爬虫人類、彼らは竜に跨り荒野を駆ける。発達した胸の筋肉、突き出した逞しい顎、そして太く長い尾——。

このファンタジー小説のコアとなるのは、今泉基が描いた無数のイラストレーション。その世界に衝撃を受けた榎戸洋司が、その肌を鱗に覆われた爬虫人類たちに、筆で命を与えた。

「物語りは、すでにあった。戦乱の世に生きる爬虫人類たちの群雄割拠の物語りである。同時にまたそれは、絵という鏡に映し出された、僕の生に対する情念の投影でもあったのだ。これは巨大な敵と戦う、単純明解な英雄の物語りである。

著者・榎戸は本作品をそのように語っている。すでに、原稿は完成。書店に並ぶのを待つばかり。この、力強く、激情にあふれた世界が、君を誘うのももうすぐだ。

爬虫人類たちの、激情に満ちたその姿が、その魂が、君の心を感動と興奮で充たすだろう。……彼らの叫び声が、聞こえる……。

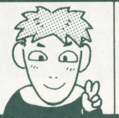


JIC ジック

SUPER! テク道場

秋深し、バックアップの、データとぶ

最近は『FFⅣ』についての質問おハガキが大量に届いちゃってます。中でも、ボスが倒せなくて先に進めないってのが多いですね。では、お答えしましょう。



師範　UPA 山本
●実は、まだ『FFⅣ』クリアしてないんだよなー。エッジを仲間にしたところでストップしてる。ストーリーを追うRPGに最近飽き飽きしてるみたい。私の中のベストRPGはやっぱり『ウィズ』だね。GB版はイイぞ。皆やれー。

師範代　竜王は生きていた
●いやー、『FFⅣ』はおもしろかったなー。バリバリにハマっちまったぜ。こんなにスゴイRPGをやったのは生まれて初めてだよ。今月はそんな個人的感情を思いっきり折りまぜながら『FFⅣ』のボス攻略をしちゃうぞっ!!

手強いボスモンスターたちを完全攻略だっ!!

ファイナルファンタジーⅣ

Q　『ファイナルファンタジーⅣ』って中ボスモンスターがいっぱい登場しますよねぇ。いったい何種類ぐらいいるんですか？　それと、各ボスモンスターの簡単な倒し方があったら教えて下さい。今度の『FF』のアクティブタイムバトルにはとっても困っているのです。だって一度『たたかう』コマンドを選んだらキャンセルできないんですもん。中ボスはわけのわかんない特殊攻撃をするからムズさが倍増です。
愛知県・工藤良美

A　中ボスモンスターは全部で17種類いるよ。今月はその中から規制に引っかからないヤツら10種類をバッチリ攻略しちゃうのだ。ところでキミの戦闘モードはひょっとすると“アクティブ”になってるんでない？ だからムズかし一んだと思うぜい。コンフィグモードを使って“ウェイト”になおせば今よりずっと楽な戦闘になるはず。まあ、“ウェイト”にしたってコマンドキャンセルができないのは変わんないけどね。そんなわけで今月も始まり始まり〜っと。

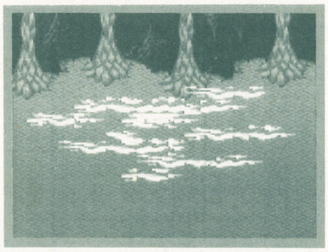
ミストドラゴン

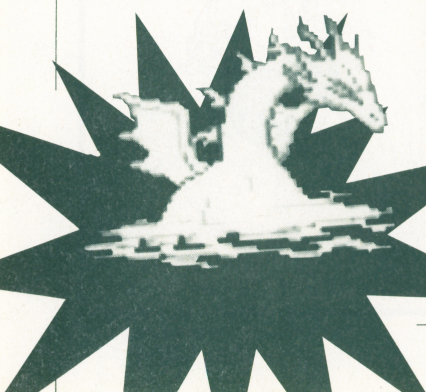
出現場所　ミストの洞窟

洞窟の出口を守る白い竜

出現したときはドラゴンの姿になっているが、時間がたつにつれて、姿を霧に変えたり再びドラゴンに戻ったりをくり返す。ドラゴンの間はこちら側の攻撃も通用するが、霧になっている間は攻撃を無効化されてしまう。しかも無効化だけでなく、“冷たい霧”を吐き出してダメージを返されしまうのだ。攻略法としてはドラゴンになっている間に、セシルが直接攻撃をジャカスカして、カインがジャンプ攻撃。霧になってしまったら一切攻撃を仕掛けないで、ただひたすらドラゴンに戻るのを待つ。待ってるのがかったるい人は“ポーション”で体力回復させるのが良い。攻撃は絶対にダメ。

↑ミストの洞窟の出口付近にさしかかると、周囲の霧が集まる。そしてミストドラゴン出現!!


↑霧からドラゴンへ戻るときには、それを知らせるメッセージが出る。攻撃のチャンスだぞ!!



攻撃力	16	防御力	5
弱点	なし		
HP	465	MP	10
ギル	200	EX	700

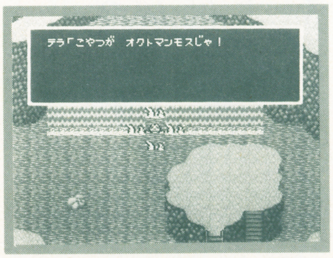
オクトマンモス

出現場所　地下の湖

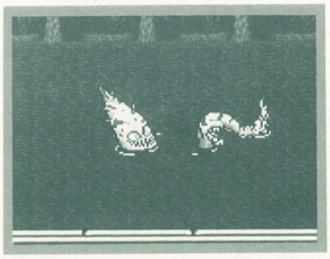
湖に住む巨大モンスター

8本の足を持つタコ型のモンスター。足の本数とすばやさとは正比例している。足が8本のときはやたらと攻撃を仕掛けてくるが、ダメージを受けて徐々に本数が減ってくるとすばやさも下がり、攻撃の回数も減ってくる。地道に攻撃するのが一番の攻略方法だろう。暗黒の力と雷が弱点なので、セシルの直接攻撃、テラの“サンダー”魔法で攻撃するのがベストだ。足数が半減するまではHPの残り量を気にしながら、リディアの“ケアル”系魔法でこまめに回復させよう。また、リディアのMPが低いときはロッド類をアイテムとして使うのも良い。魔法ほど時間がかからず早く攻撃できる。

攻撃力	22	防御力	0
弱点	暗黒の力、雷		
HP	2350	MP	──
ギル	500	EX	1200



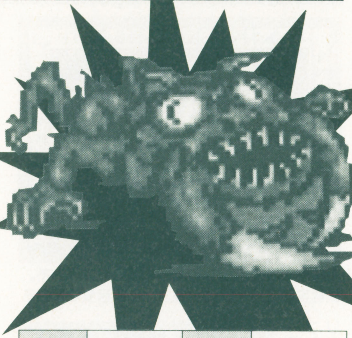
↑地下水脈で賢者テラを仲間に加え、オクトマンモスにいどむ。周囲を8本の足に囲まれた!!


↑ついに足が1本に。すばやさも最低の状態になっている。ここまできたら、あともうチョイ!

アントリオン

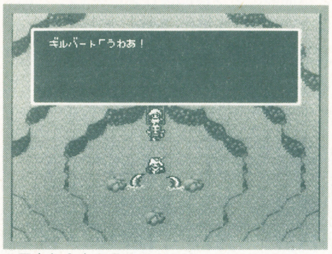
出現場所
アントリオンの洞窟

巨大なアリ地獄との戦い

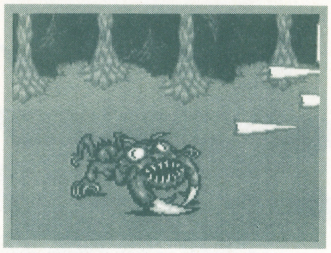


高熱病にうなされているローザを救うには“砂漠の光”が必要。このアイテムを守っているのがアントリオンだ。おとなしい性格なので、それほどハデな攻撃はしてこないが、一度手を出すと特殊攻撃“反撃の角”を使われて大ダメージを受けることになる。しかし、魔法攻撃とセシルの“あんこく”攻撃に対しては“反撃の角”を使ってこない。これが攻略のポイントだ。とにかく、直接攻撃は一切しないで、セシルの“あんこく”コマンドを使用。リディアは攻撃魔法を中心にして、パーティー全体のＨＰが減ったら回復魔法。道具屋で“ポーション”をたくさん買っておいて、ギルバートに“くすり”コマンドを使わせるのも良い。

攻撃力	11	防御力	3
弱点	なし		
HP	1100	MP	——
ギル	600	EX	1500



↑巨大な２本の角ではさみ込もうとするアントリオン。コイツを倒せば“砂漠の光”が手に入る



↑直接攻撃をすると、怒って“反撃の角”を飛ばしてくる。キャラクター１人が大ダメージ!!

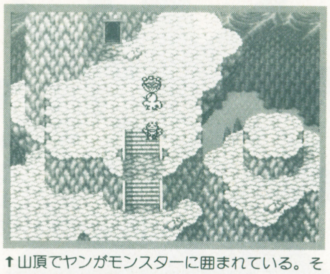
マザーボム

出現場所
ホブス山

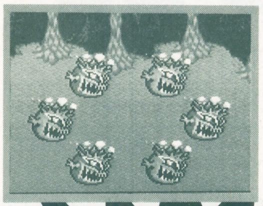
6つのボムが合体している

ホブス山の山頂で出現するモンスター。出現当初は普通のボムと変わらない姿をしているが、なめてかかるととんでもない目にあう。巨大なモンスターに姿を変えるのだ。そして、ＨＰ残量が一定以下になると“大爆発”を起こし、パーティー全員がダメージを受けてしまう。“大爆発”によるダメージはマザーボムのＨＰ量しだいなので、まずローザの“スロウ”で爆発を遅らせておくのが良い。その間に、セシルとヤンの直接攻撃で敵のＨＰをできるだけ減らそう。

“大爆発”後は６匹の小ボムに分裂する。小ボムもマザーボムと同じように、ＨＰ量が一定以下になると“自爆”してしまう。ローザの“スロウ”を敵全体にかけておこう。その間に、セシルが直接攻撃。ヤンは“けり”で攻撃だ。ローザとリディアは回復魔法。ギルバートは“くすり”を使う。“ファイア”系魔法は“自爆”を誘うので使わない。



↑山頂でヤンがモンスターに囲まれている。その中の１匹がマザーボムだ。“大爆発”は要注意

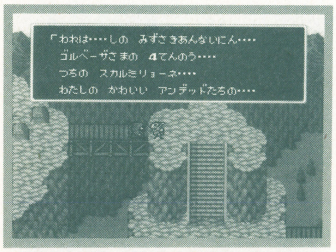


←６匹の小ボムに分裂!! もたもたしてると“自爆”するので、コマンド入力はすばやく

攻撃力	30	防御力	1
弱点	暗黒の力		
HP	11000	MP	——
ギル	1200	EX	1900

スカルミリョーネ

出現場所
試練の山



↑試練の山山頂。不気味な声が聞こえ、橋を渡ろうとすると出現する。最初に遭遇する四天王

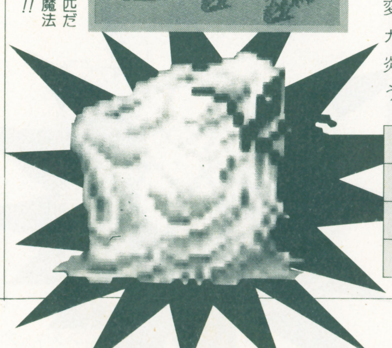
→スカルミリョーネが１匹だけになると“サンダー”の魔法を使う。直接攻撃で倒せ!!

殺されても蘇る恐しいヤツ

ゴルベーザ四天王の１人。スカルミリョーネ１匹＋スカルナント４匹のパーティーで出現する。スカルナントはスカルミリョーネの指令を受けると、ＨＰ吸収魔法“ドレイン”で攻撃してくる。

スカルナントのようなアンデッド系のモンスターは炎に弱い。パロムとテラの“ファイア”系魔法が有効だ。セシルがスカルナントに直接攻撃をしても、ほとんど効果がないのでスカルミリョーネを狙う。ポロムは“ケアル”系魔法をメインにしよう。

敵パーティーが全滅すると一応戦闘終了になるが、今度はバックアタックで２度目の攻撃をしてくる。１度目が終了した時点で、セーブポイントへ行きセーブ。隊形を変えておいて戦闘に備えよう。２度目のスカルミリョーネは、飛び道具、聖なる力、炎に弱いが、こちら側が“ファイア”系を使うと“スロウ”効果のガスを出すので注意。

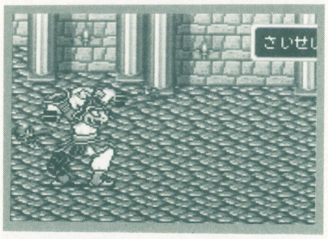


攻撃力	19	防御力	1
弱点	なし		
HP	3500	MP	15
ギル	2000	EX	3200

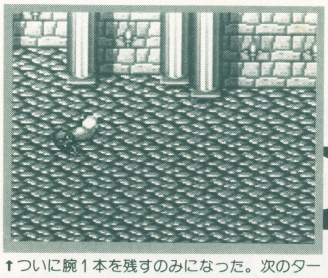
ベイガン

出現場所
バロン城

攻撃力	58	防御力	1
弱点	なし		
HP	4444	MP	——
ギル	3000	EX	4000



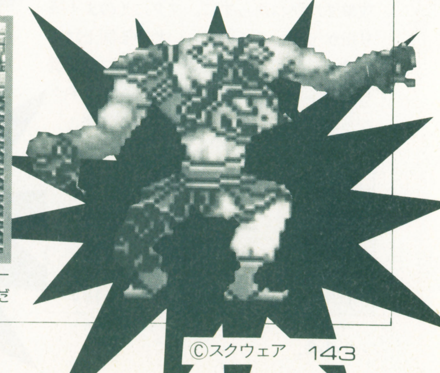
↑先に両腕を倒しても、すぐ復活してしまう。特殊攻撃がやっかいな、左腕から倒しておこう



↑ついに腕１本を残すのみになった。次のターンで腕は自爆、キャラクター１人にダメージだ

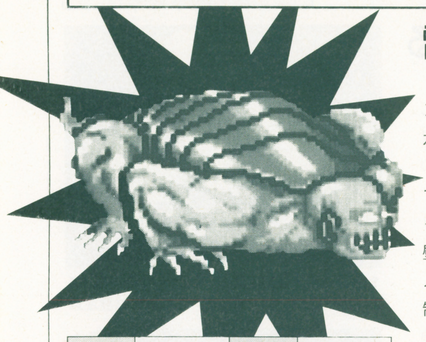
再生能力を持つトカゲ男

胴体、右腕、左腕の３つの部分で構成されているモンスター。右腕がＨＰを吸収する“吸血”、左腕が動きを封じ込める“巻き付き”の特殊攻撃をしてくる。胴体は、両腕を切り落とされると“再生”する能力を持っている。“再生”させないため、片腕だけはのこしておいて、本体を攻撃しよう。ここで注意しなくてはならないのが胴体の倒し方だ。魔法で攻撃すると“リフレク”を使って魔法反射バリアを張ってしまう。パロムとテラには攻撃魔法を一切使わせないで、防御に専念させたほうが良い。セシルは直接攻撃。ヤンは“ためる”コマンドを使う。ポロムは“ケアル”系魔法で回復をメインに。



カイナッツォ

出現場所 バロン城



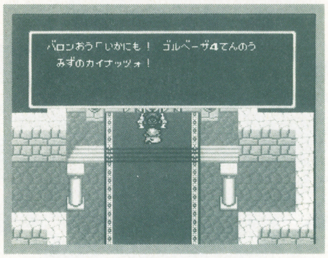
雷系と氷系魔法の使い分け

コルベーザの策略によって殺されたバロン国王。その替え玉として送り込まれた、水の魔物を名乗る四天王のひとり。

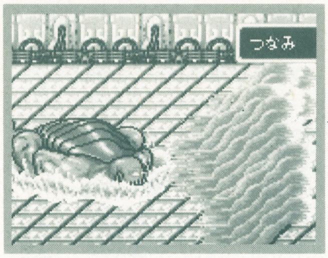
初めのうちは通常攻撃のみ。しばらくして、水を集めはじめたら要注意。水壁を作って津波を起こそうとするぞ。さらに、水壁がバリアの役目も果たしているので、ダメージを与えにくくなる。そのうえ防御体制に入ると体力回復までするのだ。

通常はヤンとセシルで殴る切る。カイナッツォが水を集めはじめたら、パロムやテラが"サンダー"を浴びせる。すると水壁を壊せるぞ。ポロムは回復に専念。テラもたまには回復魔法。反撃に注意しながら、パロムには氷系魔法を除々に強めながら唱えさせるとよい。

攻撃力	44	防御力	2
弱点	なし		
HP	5312	MP	29
ギル	4000	EX	5500



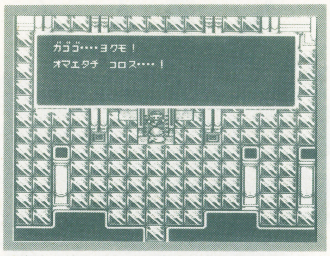
↑まさか、ニセ物の国王とは！ セシルたちはまんまとだまされ、クリスタルを略奪していた



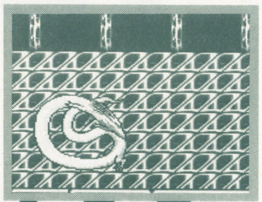
↑津波をくらうとパーティー全体にダメージが及ぶ。ゼウスの怒りを使えば早目に対処できる

ダークエルフ（ダークドラゴン）

出現場所 磁力の洞窟



↑魔法の使い手らしく魔法防御に長けている。武器攻撃をメインに、魔法は回復程度に留める



→変身後。右下はダークドラゴンのデータ。聖なる"ホーリー"を唱えられなくて残念

役割分担をハッキリさせる

トロイアの"土のクリスタル"を奪い取って、磁力の洞窟に住み着いているドラゴン。ダークエルフとは仮の姿なのだ。

エルフのとき"ファイラ""サンダラ""ブリザラ"を立て続けて唱えてくる。さらに、"トルネド"まで使うとんでもない奴。本性を現わしダークドラゴンになったほうが、攻撃方法は単純なので結果的には戦いやすい。

戦う前に持ち物確認。"ひそひ草"を持っているかな？ なければトロイア城へゴー。

最初の戦いでは有無を言わさず全滅させられるけど、イベントなので気を落とさないこと。この時点で"ひそひ草"を持っていれば、エルフとの本格的な戦いになる。セシルに武器を装備させ、ひたすら切る。ヤンは溜め、テラは回復作業に専念。シドには"バーサク"を掛け、勝手に戦ってもらう。変身後も同様の方法で攻撃。ただ"ささやき"には注意。かかると豚にされるぞ。ルビーの指輪を装備していれば防げるけど。

攻撃力	94	防御力	1
弱点	聖なる力		
HP	3927	MP	15
ギル	5000	EX	6000

メーガス三姉妹

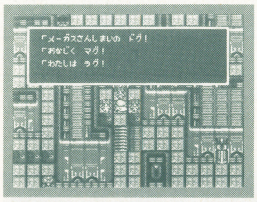
出現場所 ゾットの塔

打倒！マグが勝利のカギ

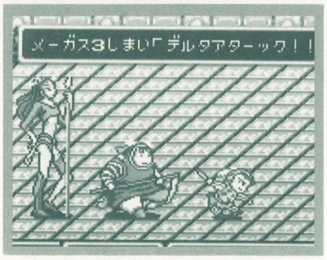
バルバリシアに仕えるノッポのドグ、チビのラグ、デブのマグの三姉妹。三位一体となって攻撃を仕掛けてくる。

それぞれの役割・攻撃パターンは決まっていて、ドグがマグに"リフレク"－ラグがマグに攻撃魔法－反射してパーティーに降りかかる、という『デルタアタック』で攻めてくる。また、ドグやラグが欠けているとマグは"リレイズ"を唱えて生き返らせるぞ。

そこで、セシル、ヤン、シドの3人は直接攻撃でラグを攻める。テラには基本的に回復系魔法を唱えさせていればいいけど、ラグに"スロウ"を掛けると面白い。デルタアタックのタイミングがずれ、ラグの唱えた攻撃法が跳ね返らずに、マグにそのまま降り掛かってしまうのだ。いわゆる同士討ちを誘うことができるというワケ。マグを倒した後は、イヤな攻撃補助魔法を使うドグから倒していくのが、比較的楽な方法。



←三姉妹を倒せば捕らわれているローザを救出できる。ついでにカインも仲間になるぞ



↑ドグ、ラグのHPは約2600。それに引き換えマグは約4600。左下の表はマグのデータを表記

攻撃力	36	防御力	2
弱点	なし		
HP	4599	MP	11
ギル	3000	EX	2500

バルバリシア

出現場所 ゾットの塔

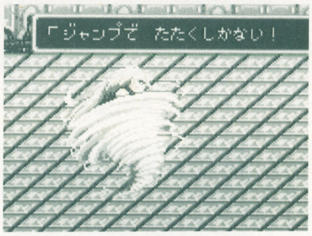
ジャンプでバリアを破ろう

風を司どる四天王のひとり。ローザ、カインと再会したのもつかの間、5人でバルバリシアと戦うことになる。

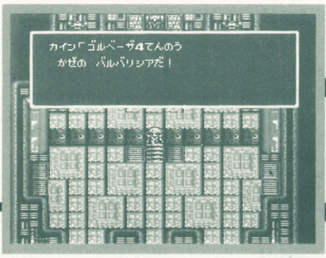
長い髪を風になびかせて竜巻を作り出し、身を覆ってバリアにしてしまう。こうなると直接攻撃も魔法もほとんど通じない。

カインのジャンプでバリアを解くことができるので、終始ジャンプさせておこう。セシルとヤンは攻撃あるのみ。ローザには回復、することがないときは防御。さらにシドに"バーサク"を掛け、ハッスルしてもらうのもよい。バリアを解いたとき少しダメージをくらうけど、数値は大したことない。2回3回の石化に脅えることはないぞ。

攻撃力	88	防御力	0
弱点	なし		
HP	8636	MP	63
ギル	5500	EX	9000



↑"トルネド"を唱えられる前にジャンプできるよう、ローザに暇があればカインに"ヘイスト"



↑大量のHPを減らすにはバリアを早目に解いて切る。タイミング次第でヤンの"ためる"も良

Ⓒスクウェア

エリア88 前々回に続き、ミッション9・10を攻略!!

MISSION9 ―――― 山岳洞窟基地

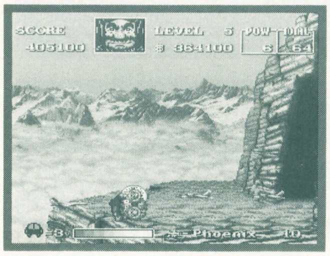
特殊武器 フェニックス、ガンポッド、セイリングミサイル、メガクラッシュ

▶障害地形に気をつけて進もう!!

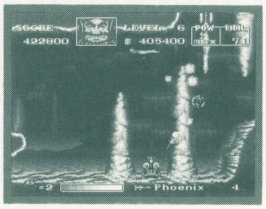
●YE23（ステルス・レイ）を選択。

スタート直後、洞窟の入口の壁にぶつからないように気をつけよう。敵機が飛んでくるので、高さを合わせて打ち落としていれば衝突しない。洞窟内では岩や鐘乳石などが突起しているので、派手に動き回れないぞ。ムリに逃げようとしないで、フェニックスを撃って切り抜けよう。

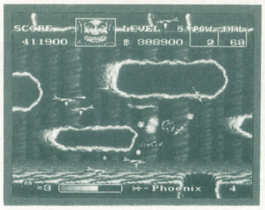
前半は後方から出現するスーパーハリアーIIと高射機関砲に注意。フェニックスと死角からの攻撃で切り抜ける。中盤は持てる限りのフェニックスを使って、敵機を打ち落とす。移動範囲が狭いので、動き回らずに画面上部中央を移動するようにしよう。



↑最初は下から戦闘機の編隊が現れる。次に上、下の順に。バルカンで軽くあしらっておこう！



→序盤から中盤へのつなぎ、火炎放射台が2台設置されている。フェニックスで壊そう

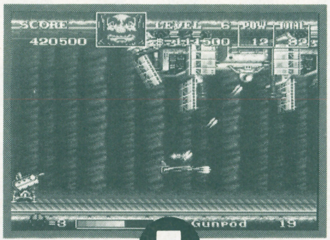


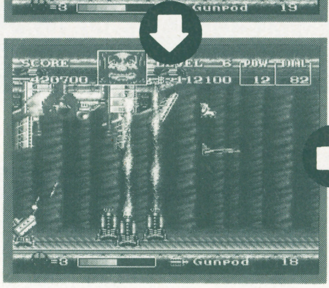
←上下の穴や後方から敵機が現れる。ミッション中、最もフェニックスが必要な場所

BOSS 岩板溶解機

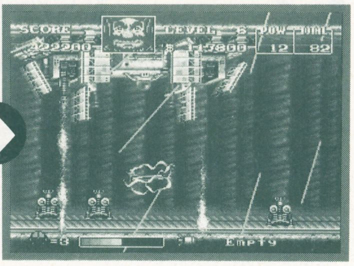
クリアはユニコーンとガンポッドの使い方次第

↓ボスが現れたらガンポッドを装備。ガンポッドの弾がコアに当たるように自機の位置を調整





↑ユニコーンのありがたみをいちばん感じることができるミッションと言えるかもしれない



↑敵がウジャウジャしてきたら、ギリギリまで粘ってメガクラッシュ。イフリートなら2発も撃てるぞ

洞穴の天井にぶら下がる巨大な岩板溶解機。弱点は中央の青色をしたコア。自機のバルカンで攻撃するのは難しいので、ガンポッドを使おう。地上をウロウロしている火炎放射台は、現れたら速攻で倒したい。上から下から炎にはさまれ、身動き取れなくなるぞ。逃げ場がなくなったらメガクラッシュで敵を一掃。体勢を立て直そう。

BOSSが現れたあと、上部を打ち続けていればユニコーンがでるので必ず取ろう。

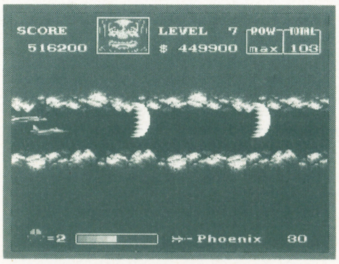
MISSION10 ―――― プロジェクト4要塞

特殊武器 フェニックス、サンダーレーザー、ボム、ナパーム、メガクラッシュ

▶高くてもイフリートを買え

●F200（イフリート）を選択。

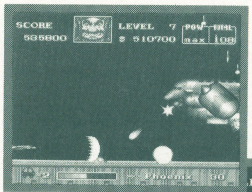
いよいよ要塞に突入。嵐の前の静けさのようなBGMとともに始まる。特殊武器の種類も数も大量に積めるイフリートが有利。狭い通路、ロックブーストシステムズ、レールブロック砲など仕掛けが豊富なので、ミッション9同様、あまり動き回らずに進もう。レールブロック砲が現れる辺りに体力回復アイテムがあるので逃さないように。



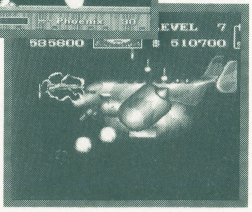
↑せま～い狭い通路は写真の位置で待機。後方から現れる敵機に体当たりされず、打ち落とせる

バイソン攻略

フグ型の中型戦艦バイソン。攻撃方法は4種類。①前方へのバルカン、②本体上部からのミサイル、③単発式の半追尾ミサイル、そして④体当たり。気をつけたいのは③と④。③を地上に落とされたら速攻で破壊する。3、4発ほど落としながら自機に近づいてくるので、深追いせずに右写真の位置で待機。③が飛んできたら自機ひとつ分右に出してかわそう。今までの動作中バルカンで攻撃を続けるのはもちろん、特殊武器はフェニックスの余りだけを使うこと。



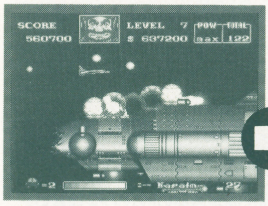
←プレイヤー機を感知すると動き出す。あせらずに画面左にくっついて近づくのを待とう



→自機ふたつ分くらい下に近づいたら、サッと右に出てやり過ごす。以後、繰り返しでOK

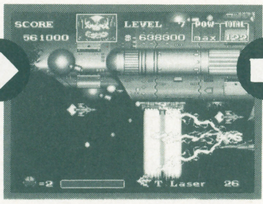
対決!グーテンモルゲン

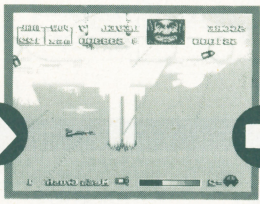
最終要塞。内部に隠されているコアが弱点。カタ～イ装甲に守られているので、要塞の周囲を移動しながら徐々に攻めよう。目標は2周で片をつけること。その流れは右のとおり。上部を通って右端でUターンし、下へ回り込んで戻って来る。要塞の上にいるときはナパーム、下にいるときはサンダーレーザーやメガクラッシュが有効。



↑速攻で先端をバルカンで破壊し、上に回り込んでナパーム弾を落とす。前方の砲台を壊せれば2周目が楽になる

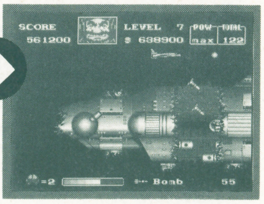
↓バルカンで尾翼を壊し、Uターン。貫通力のあるサンダーレーザーを撃ちながら下部を移動。噴出口には注意！





↑下部は狭いうえに戦闘機も飛んでくる。危ないと思ったら迷わずメガクラッシュ。効果のあるうちは無敵になる

↓2周同様にすれば、中枢部がむき出しになるので上部へ行き、余りのナパームとボムを投下。そして、クリア!!



お助けネタもいいけれど攻略ネタも待ってます！

近いうちに『ダークロード』の特集を組む予定。まだまだネタ不足なので、この際、不明なことをひと思いにぶちまけておくれ。そ～してそして、攻略までやってくれちゃう強者も大歓迎！ 新作ソフトに真っ向から勝負を挑むユーザーからのおハガキ待ってますっ！

※おハガキのあて先※
〒102 東京都千代田区麴町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER!」
「SUPER!テク道場」係

©小学館／DAI PRO
©CAPCOM

中古ソフト情報局

スーパーファミコン
ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

人気ソフトの価格相場がスグわかる!!

価格表のコメント欄についての反響ドーモありがとう。「ソフト購入時の目安になる」とか「自分でも予想を立てている」などいろいろありました。ソフトのラインナップにも気を配りつつ、より良い情報やこぼれ話などお伝えしていきます。

★中古ソフトトピックス
★新作ソフトの動向を探る!
★世界情勢とソフト/続レンタル
★海外ソフトが動かないメガドラ
★今だからこそ古き良きソフト

●スーパーファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アクトレイザー	エニックス	8000	1900	▼ 600	600	△ 100	クリエイションモードで遊ぼう
	F-ZERO	任天堂	7000	5100	△1100	2400	▼ 600	未だ根強い人気。必須アイテムか
	エリア88	カプコン	8500	6000	△ 500	3000	▼1000	コンスタントに売れている。待ち
か	ガデュリン	セタ	8800	5600	△1600	2400	▼ 600	『FFIV』影響で下火。値崩れ待ち
	がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～	コナミ	8800	6600	△1600	2800	▼1200	なかなか値下がらず。4000円台で
	グラディウスIII	コナミ	7800	4500	△ 500	2000	▼ 500	3000～4000台で買い。比較的安価
さ	シムシティー	任天堂	8000	5700	△1200	3000	▼ 500	在庫あり。値崩れまではまだ遠い
	初段森田将棋	セタ	8800	6200	—	3000	—	SFC初の将棋ソフト。ファンへ
	スーパーR-TYPE	アイレム	8500	6100	△1100	3100	▼1100	割高感あり。未経験者はPC版を
	スーパーテニスワールドサーキット	トンキンハウス	7800	6300	—	3100	—	デキはいいが高価。しばらく待ち
	スーパーマリオワールド	任天堂	8000	5400	△1900	2500	▼ 300	すでに長寿ソフト。未経験者へ
た	ダライアス　ツイン	タイトー	8500	5300	△1800	2100	▼ 400	30分で終わるお手軽STG。買い
	ドラッケン	ケムコ	8500	4200	△2200	1600	△ 100	今までのRPGに飽きた人へ
は	ハイパーゾーン	HAL研究所	8500	5000	—	2100	—	まるで『サンダーセプター』。待ち
	パイロットウイングス	任天堂	8000	4000	△ 500	1700	▼1100	シミュレーターの面白さがわかる
	白熱プロ野球ガンバリーグ	EPIC・ソニー	8500	6000	—	2700	—	5000円台になればファンは買い
	バトルドッジボール	バンプレスト	9600	6400	△1900	2900	▼ 600	熱血ドッジボール部ファンは買い
	遥かなるオーガスタ	T＆Eソフト	9800	6000	△2500	2600	▼ 200	処理速度が気にならなければ買い
	ファイナルファイト	カプコン	8500	5000	△1500	2500	▼ 300	マリオ同様ロングセラー。買い
	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	8800	7400	△ 900	4800	△ 300	品薄続く。クリアした人は売りどき

●ファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	悪魔城スペシャル　ぼくドラキュラくん	コナミ	5800	3400	△ 700	1600	▼400	カプコンのりのACGファンへ
	アドベンチャーズ　オブ　ロロ2	HAL研究所	5900	3400	△ 700	1700	▼300	固定画面のPZGファンは買い
	アルマジロ	アイ・ジー・エス	6900	4200	—	1700	—	ACGファン以外なら買っても良
	囲碁指南'91	ヘクト	6800	4500	△1300	2000	▼500	半値になれば購入を考えていい
	維新の嵐	光栄	11800	5000	△1800	1800	▼700	4000～5000が相場か。売値は減少
	いただきストリート　私のお店によってって	アスキー	6800	4300	△1000	1900	▼700	多人数で遊べるプレイヤーは買い
	A列車で行こう	ポニーキャニオン販売	7800	4900	—	2000	—	操作感覚に我慢できれば買いか
	エジプト	ヒューマン	3800	2200	0	800	▼700	PZGファンは買い。他は見送り
	SD刑事ブレイダー	タイトー	6400	3900	—	1600	—	タイトーのSDもの。少し待ち
	SDガンダム外伝　ナイトガンダム物語	バンダイ	6800	2200	▼ 100	1000	▼600	SFC版のアオリで値崩れに期待
か	怪傑ヤンチャ丸2からくりランド	アイレム	5800	3600	—	1600	—	テクニシャンゲーマーにはお薦め

中古ソフトトピックス

ハード別にソフトの売行きを見てみると

まだまだ熱気冷めやらぬ『FFIV』人気。いまでも割引きなしの定価売りがふつうです。その他のSFCソフトといえばイマイチ元気がありません。『超魔界村』『悪魔城ドラキュラ』『新・ゼルダの伝説』の発売待ちといったところ。

ところが、MDは好調。このところコンスタントに良質ソフトを出し続け、ユーザーからの信頼を得たのが勝因と言えます。一方、PCは不調続き。『ファイヤープロレスリング2nd～』は前作の影響で売れていますが、他は、いまひとつもふたつも遅れをとっています。ハードの氾濫もひとつの要因でしょう。そしてFCとGB。大作はないものの小粒ぞろいといった感があります。8月発売では『マイライフマイラブ』が買い。値引き率は3～4割。新しい風調を求める人にお薦めです。

●中古価格相場の〝前比〟とは、前回10月号で調査した時点('91年8月上旬)での相場価格との差を示しています。上昇したものは△、下降したものは▼です。
前回のデータのないソフトは—になっています。

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
か	ぎゅわんぶらあ自己中心派 2	アスミック	6500	4000	△ 800	2100	▼ 400	MD版といい、在庫量が少ない
	クライシスフォース	コナミ	6000	3800	—	1700	—	超シリアス版『ツインビー』か
	けろけろけろっぴの大冒険	キャラクターソフト	3980	2700	△ 700	1300	△ 100	PZGファンはプレイして損なし
	ココロン	シュールドウェーブ タケル	6500	3100	△ 600	1400	▼ 400	2000円台なら迷わず買い。秀逸
さ	三國志II	光栄	14800	8000	△ 500	3800	▼1200	7000円台が限界かも。売値も低下
	じゅうべえくえすと	ナムコ	7800	3800	△ 800	1600	▼ 800	やや割高か。2000円を望んでよし
	スーパースプリント	アルトロン	6500	4000	—	1700	—	固定画面のトップビューレース
	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	4900	1700	▼ 100	800	▼ 200	ワールドより楽しいとの意見も
	スーパーマリオブラザーズ 3	任天堂	6500	3700	△ 700	1700	▼ 300	アクションゲーマーは要プレイ
た	ダークロード	データイースト	6800	4300	△1100	2000	▼ 500	見つけたら買い。3000円台ならなお
	大航海時代	光栄	11800	7200	△ 700	3000	▼2000	光栄SLGに暴落はないのか？
	タイトーバスケットボール	タイトー	5900	4100	△ 900	2000	▼ 500	良作スポーツの強み。値崩れ望めず
	タイムツイスト（前編）	任天堂	2600	600	▼ 400	300	0	前後編セットで 980円。秋葉原へ
	タイムツイスト（後編）	任天堂	2600	600	▼ 400	300	0	書き換えると1200円。損した気分
	高橋名人の冒険島 2	ハドソン	5800	4200	△1700	2000	△ 200	Ⅰの良さが身にしみてわかる作品
	ダブルドラゴンIII	テクノスジャパン	6200	4000	△ 500	2000	▼ 800	ファン以外にはおすすめしない
	デ・ブロック	アテナ	4980	3000	—	1200	—	4方向クォースといった感じ
	テクモボウル	テクモ	6900	3600	△ 400	1500	▼1000	在庫はやっぱり少ない。地道に
	テクモワールドカップサッカー	テクモ	5800	4100	△ 900	2000	▼ 500	3000円台前半まで待ってから買い
	デジタルデビル物語　女神転生II	ナムコ	7800	4200	△1000	2300	▼ 200	3000円台なら買い。在庫はある
	天地を喰らうII～諸葛孔明伝～	カプコン	8500	5300	△1100	2100	▼1400	シリーズ、三国志ファンは買い
	ドキ！ドキ！遊園地	バップ	5800	4300	—	2100	—	攻撃方法が一風変わったACG
	ドクターマリオ	任天堂	4900	3700	△1000	2000	0	品数・価格が安定しない。あれば買
	ドラゴンウォーズ	ケムコ	6800	4000	—	1600	—	海外パソコンからの移植。待ち
	ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…	エニックス	5900	2100	△ 100	900	▼ 100	3部作の源。必ず遊んでおこう
	ドラゴンクエストIV　導かれし者たち	エニックス	8500	2200	△ 200	1000	0	Ⅴに関係あるかも。要プレイ
	ドラゴンボールＺ II　激神フリーザ!!	バンダイ	8200	5900	—	3100	—	遊びやすくなっている。4000円台で
な	ナムコット麻雀III	ナムコ	4900	3800	△ 800	2000	▼ 300	初心者雀士にお薦め。上級者にも
	忍者龍剣伝III　黄泉の方舟	テクモ	6200	3600	△ 300	1500	▼1100	親切設計で遊びやすい。買い
	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	11800	6600	△1100	3300	▼ 900	光栄シリーズとしては比較的安価
は	パズニック	アイ・ジー・エス	4900	2600	△ 800	1100	△ 100	定価が安く値引率も良い。買い
	パチ夫くん 3　帰ってきたパチ夫くん	ココナッツジャパン	7980	4400	△1200	2400	▼ 100	PC版の影響で在庫が集まり傾向
	パチンコ大作戦 1	ココナッツジャパン	5900	4500	△2700	2400	△1400	定価と比べると低値引。3000円台で
	百の世界の物語	アスク講談社	6200	3600	—	1500	—	半値近く。ひとつの世界は36円!?
	ファイナルファンタジー	スクウェア	5900	3000	△ 800	1500	0	IVの影響か値上がり。3900円以下で
	ファミコン・トップマネジメント	光栄	9800	4500	△1000	2100	▼ 700	4000円台で落着きを見せている
	ファミスタ'91	ナムコ	4900	3000	△ 200	1200	▼ 800	PC版と比べ、好みのほうを買え
	ファミリーサーキット	ナムコ	3900	3000	△ 700	1500	▼ 100	旧作なりの良さが受けている
	ファミリーサーキット'91	ナムコ	7800	5500	△1000	2600	▼ 900	前作をやりこんだ人は絶対買い
	ボンバーマンII	ハドソン	5800	4000	△ 800	1900	▼ 600	他ハード版を持ってない人は買い
ま	麻雀倶楽部　永田町	ヘクト	9700	5900	△2200	2500	▼ 500	麻雀好きなら買い。他は見送り
	マイトアンドマジック	学研	8500	4800	△1600	2200	▼ 300	上級者向け3D RPG。好きなら
	マイライフマイラブ　ぼくの夢わたしの願い	バンプレスト	9600	5400	—	2000	—	人生シミュレーションみたい。買い
	まじかる★タルるートくん　ファンタスティックワールド	バンダイ	5800	4400	△1200	2500	0	タルるートファンは買い。他は待ち
	マジックダーツ	セタ	7700	3700	△ 400	1500	▼1100	3000円切れば買い。売りは控えよう
	メタルスレイダー・グローリー	HAL研究所	8900	5000	—	1900	—	大作AVG。5000円以下なら買い
	メタルマックス	データイースト	7800	4900	△1700	2200	▼ 300	もっと安くなる。3000円台前半で
や	役満天国	任天堂	6500	4500	△1000	2300	▼ 500	麻雀ソフトを持ってなければ買い
	夢ペンギン物語	コナミ	5800	3300	△ 300	1700	▼ 500	ACG苦手な女の子も楽しめる
ら	ラグランジュポイント	コナミ	8500	5000	△1200	2200	▼ 800	3900円売りを確認。場所は秋葉原
	ランペルール	光栄	11800	7600	△3100	3600	△ 100	先月のお店が安すぎか。6000円台で
	リトルマーメイド	カプコン	5800	3800	△1300	1800	0	カプコンACGに慣れたファンへ
	ロイヤルブラッド	光栄	9800	5900	—	1800	—	光栄初のFCオリジナル。買い
	ロックマン	カプコン	5300	3700	△1000	1800	▼ 200	他のACGを捨ててでも買い
	ロボッ子ウォーズ	アイ・ジー・エス	6900	4500	—	1800	—	見た目良し、内容イマイチ。待ち
わ	ワギャンランド 2	ナムコ	5800	3800	△ 800	2000	▼ 200	ワギャンファンは買い。GG版も良

●これら価格相場は、目安として９月上旬現在の平均値を算出したものです。必ずしも、この価格そのものでソフトの売買ができるとは限りません。なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

新作ソフトの動向を探る!!

キャラクター人気にあおられ売上げ上々

調査期間が夏休み中ということもあってラインナップはかなりの数。ＦＣだけでも14本もあります。中でも『ドラゴンボールＺII』『メタルスレイダーグローリー』に人気が集中。『クライシスフォース』は思ったほど売れていない状況。出だしはパッとしませんが、前出の『マイライフマイラブ』は、これから徐々に売上げを伸ばしそうです。また『タイムツイスト』の前後編セットが秋葉原で980円で売られています。

●ドラゴンボールＺII（FC定価8200円）

協力店	買うとき	売るとき
Ａ店・東京	￥6200	￥3000
Ｂ店・東京	￥6560	￥2700
Ｃ店・大阪	￥5740	￥2870
Ｄ店・大阪	￥5300	￥3500

最後発のメガドラ版どこまで売上げ伸びる？

他ハードでお馴染み『ポピュラス』と『アウトラン』がＭＤに登場。待ってましたとばかりに、購入していくユーザーも多数。定価が、それぞれ6000円、7000円と比較的低く、さらに値引きされて新品で4200円と4900円で売られています。中古在庫はまだありませんが、前例から見て『ポピュラス』は、急に値崩れを起こす可能性があります（９月上旬現在予測）。ところで、新しいＣＤ－ＲＯＭシステムが、最近低迷ぎみのＰＣをどこまで盛り上げてくれるか注目したいところ。年内にはＭＥＧＡ－ＣＤも発売、そしてＳＦＣ用ＣＤ－ＲＯＭのスペックも近々公開される予定。当分は目が離せなくなりそうです。

●ポピュラス（MD定価6000円）

協力店	買うとき	売るとき
Ａ店・東京	￥4500	￥2200
Ｂ店・東京	￥4980	￥1800
Ｃ店・大阪	￥4200	￥2100
Ｄ店・大阪	￥2500	￥1500

●PCエンジン

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	前比買	売るとき	前比買	コメント
あ	アウトラン	NECアベニュー	7200	3400	△ 400	1500	▼ 800	MD版と比べ、好みで選ぼう
	イースIII　ワンダラーズフロムイース(CD-ROM)	ハドソン	7200	3700	△1200	1600	▼ 200	秋葉原で1980円から購入できる
	1941（SG専用）	ハドソン	9800	4900	—	1500	—	SG専用じゃなければお薦め
	1943改	ナグザット	7200	4100	△ 900	1700	▼ 800	1941で遊びたい人はコレで我慢!?
	ヴァリスIV（CD-ROM）	日本テレネット	6780	4500	—	2100	—	優子じなくてもイイ人は買い
	FIサーカス'91	ニチブツ	6900	4300	△ 300	2400	▼ 800	価格はまあまあ。問題は在庫数
	おぼっちゃまくん	ナムコ	6800	2600	▼ 600	800	▼1600	おぼっちゃまくんのいい味出てる
	オルディネス（SG専用）	ハドソン	9800	4100	△1100	600	▼ 900	SGユーザーでも3000円以下で
か	改造町人シュビビンマン2・新たなる敵	メサイヤ	6600	3200	▼ 100	1900	▼ 700	前作に思い入れがあれば買うも良
	カダッシュ	タイトー	6600	3600	△ 400	1400	▼1100	3000円台で買い。在庫数は少なめ
	クイズまるごとTHEワールド(CD-ROM)	アトラス	6200	3700	△ 700	1500	▼ 700	クイズソフトの生き残り。買い
	コブラII　伝説の男	ハドソン	6500	4200	△ 800	4600	△1900	原作ファン以外は、特にいらない
さ	三國志　英傑天下に臨む（CD-ROM）	ナグザット	8800	4200	△1000	1500	▼1800	割高感。秋葉原で1980円を発見
	シャーロック・ホームズの探偵講座(CD-ROM)	ビクター音楽産業	7200	4500	△1100	2000	▼ 700	推理小説が好きな人は買ってよし
	ジャッキーチェン	ハドソン	6500	4200	△1000	1700	▼ 800	買い控えしそう。3000円前半で
	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800	4000	△ 200	2200	▼ 800	あるときに買え。品薄状態が続く
	スクウィーク	ビクター音楽産業	6400	3900	—	1600	—	地味だけど長く遊べる1本。買い
	スプラッシュレイク（CD-ROM）	NECアベニュー	5800	3600	△1200	2000	△ 300	安価。PZG&ACGファンへ
	聖剣伝説モンビット（CD-ROM）	ハドソン	6800	4500	—	2000	—	可も不可もなく安心して遊べる
	精霊戦士スプリガン（CD-ROM）	ナグザット	6500	4100	△1100	1700	▼ 300	コンパイルのりが好きな人は買い
た	大旋風カスタム（CD-ROM）	NECアベニュー	6800	4600	△2100	2100	△ 100	ROMユーザーはカードよりCD
	大魔界村（SG専用）	NECアベニュー	10800	1400	▼ 600	300	▼ 900	価格は魅力。でもハードはSG…
	ダウンロード2（CD-ROM）	NECアベニュー	6800	3500	△ 700	1300	▼ 900	ハードロックを聞きながらSTG
	ダライアスプラス（SG対応）	NECアベニュー	9800	2600	△ 400	600	▼ 900	ROMを持ってないユーザーへ
	TVスポーツフットボール	ビクター音楽産業	6700	3000	▼1000	1000	▼2000	ついに3000円。SPTファンへ
	トリッキー	アイ・ジー・エス	6700	3400	△ 900	1200	▼ 600	完全思考型PZG。好きな人へ
は	バスティール（CD-ROM）	ヒューマン	6500	3000	△ 500	1300	▼ 500	2000円台になるまで待って買い
	パチオ君　幻の伝説（CD-ROM）	ココナッツジャパン	12800	6200	△3200	2100	△ 100	先月の価格は安すぎ。普通はコレ
	ハットリス	マイクロキャビン	5800	3100	△ 600	1400	▼ 400	他ハードで持っていなければ買い
	はなたーかだか!?	タイトー	7200	4100	—	1800	—	コミカルSTG。好きな人は買い
	パラソルスター	タイトー	6600	2800	▼ 500	800	▼1800	買い。ACG好きは買わなきゃ損
	パワーイレブン	ハドソン	5800	3300	▼ 200	1200	▼1600	パワーシリーズのファンは買い
	パワーゲイト	パック・イン・ビデオ	6200	3500	—	1300	—	雑なSTG。挑戦したい人はどーぞ
	パワーリーグIV	ハドソン	6500	4600	—	2200	—	シリーズを持ってない人は買い
	ファイナルソルジャー	ハドソン	6500	2800	▼ 700	1700	▼1100	買い。キャラバンなしでも遊べる
	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	5700	3900	△ 900	1500	▼ 700	安定してきた。3000円台が相場か
	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	6300	4000	△ 500	2200	▼ 300	2登場で下降路線になりつつある
	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	ヒューマン	6900	5200	—	2500	—	発売日から超人気。しばらく続く
	フォーメーションサッカー　ヒューマンカップ'90	ヒューマン	5500	4400	△1200	2400	▼ 100	SFC版にも期待がかかる。待ち
	BURAI 八玉の勇士伝説(CD-ROM)	リバーヒルソフト	7200	4600	—	2200	—	初めから安価。パソコン未経験者へ
	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	5800	3200	▼ 300	1300	▼1400	かすかに下降ぎみ。2000円台に期待
	ポピュラス	ハドソン	7800	3500	△ 200	1100	▼1500	ROMユーザーはプロミスト待ち
	ボンバーマン	ハドソン	5300	3700	△ 200	1800	▼1000	5人プレイを味わいたい人は買い
	ポンピングワールド（CD-ROM）	ハドソン	4500	3100	△1400	1500	△ 500	低価格のせいか値引悪くなった
ま	麻雀学園　東間宗四郎登場	フェイス	7980	4800	△ 800	2500	▼ 500	超希少価値ソフト。見つけたら買い
	魔笛伝説　アストラリウス（CD-ROM）	アイ・ジー・エス	6300	3700	△1000	1700	▼ 300	RPGに変化を求める人は買い
	魔晶伝記ラ・ヴァルー（CD-ROM）	工画堂スタジオ	7200	3700	△1000	1700	▼ 300	2000円台になれば買って損なし
	マスター・オブ・モンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	6500	4100	△1400	1700	▼ 300	モンスター版大戦略がしたい人へ
	マンホール（CD-ROM）	サン電子	6500	3700	△1000	1600	▼ 400	品切れ状態続く。見つけたら買い
	モトローダーII	メサイヤ	6500	3700	△ 500	1600	▼ 900	値崩れ望めず。3000円台が相場か
ら	ラストハルマゲドン（CD-ROM）	ブレイングレイ	7500	2900	△ 200	1200	▼ 800	ROMユーザーは買って損なし
わ	ワルキューレの伝説	ナムコ	6800	3200	△ 200	1500	▼ 700	長寿ソフト。この辺りが相場

ソフトの発売に影響をあたえる世界情勢

世界情勢☞発売本数減☞希少価値がつく

たかがゲームが、いまでは世界情勢と密接な関係になってきています。たとえば湾岸戦争。戦争SLGの発売日がことごとく延ばされました。そして、ソ連のクーデター。関係するソフトの発売日が見合わせ状態に。もし、生産本数に規制が出されでもしたら、ソフトに希少価値やプレミアがつくかも。いまや情報を集めるためには、ゲーム情報誌以外にも目を光らせたいですね。

ゲームソフトのレンタル業　その2

2泊3日で数百円!? 早解きの時代が迫る

先月に引き続き、ゲームソフトのレンタルについて。

メーカー側に「著作権の侵害行為」と言われながらもレンタル事業を進める日本ブロックバスター。レンタル業に力を入れているのには大きくふたつの考えがあるのです。①米国でTVゲームの発展・普及にレンタルの果たした役割は大きい。②低料金でユーザーにソフトを貸し出し、気に入れば購入に結びつくはず、と。また「複製される恐れが少ないことから米国ではゲームソフトレンタルが許されている。日本では比較的簡単にコピーできる〝CD・ビデオ〟のレンタルを許しているではないか」との指摘もあります。話を整理してみるとソフトの単価が高いからレンタルに走ってしまうとは考えられないでしょうか？　この辺り、メーカー側の意見も聞いてみたいものです。

コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／STG・シューティングゲーム

●ゲームボーイ

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格				コメント
				買うとき	前比買	売るとき	前比買	
あ	一発逆転／ＤＸ馬券王	アスミック	5900	3700	△1500	1800	△ 300	競馬に勝ちたい人以外はいらない
か	元祖!!ヤンチャ丸	アイレム	3600	2400	—	1000	—	どーしても欲しければＦＣ版を
さ	Sa・GaII 秘宝伝説	スクウェア	4800	1600	△ 100	600	△ 300	スクウェアＲＰＧのファンは買い
	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	3296	1900	△ 400	800	0	ファミコン版を買ったほうがお徳
	紫禁城	東映動画	3500	2000	△ 500	700	▼ 300	ＭＤまたはＧＣ版のほうをお薦め
	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	4800	3200	△ 500	1400	▼ 600	2000円台まで値下がれば買い
	聖剣伝説－Ｆ．Ｆ外伝－	スクウェア	4800	3200	△ 200	1600	▼ 700	ゼルダ型ＡＣＧファンは絶対買い
	ソロモンズ倶楽部	テクモ	3300	2000	△ 500	800	0	好みでＦＣかＧＢ版を選ぼう。買い
た	ダルマンバスターズ	バンプレスト	3300	2000	—	900	—	だるま落とし型ＰＺＧ。面白い
	茶々丸冒険記３ アビスの塔	ヒューマン	3900	2300	—	900	—	塔が舞台のＲＰＧ。かなりお手軽
	ドクターマリオ	任天堂	2600	2100	△ 600	900	▼ 100	現状維持。買って損はないが品薄
	ドラキュラ伝説II	コナミ	3800	2500	△ 500	1100	▼ 300	ＡＣＧ好きなら買って損なし
な	ネメシスII	コナミ	3800	2500	—	1100	—	人気がない。か、難易度のせい。買い
は	パズルボーイII	アトラス	3300	2300	—	1000	—	前作よりも考えられたパズル。買い
	ハットリス	ビー・ピー・エス	3500	2100	△ 800	900	△ 100	安いＧＢ版かキレイなＰＣ版か
	バトルシティ	ノバ	3090	2000	—	900	—	ＦＣ版にはない面白さがある。買い。
	パロディウスだ／	コナミ	3800	2300	▼1500	800	▼ 700	ＧＢナンバーワンＳＴＧ。買い
	ファミリージョッキー	ナムコ	3500	2400	△ 400	1100	▼ 300	ＰＣ版を買ってワイワイ遊ぼう
	フリートコマンダーＶＳ.	アスキー	4635	2900	—	1300	—	海戦ＳＬＧが好きな人は買い
	ボンバーキング シナリオ２	サン電子	3400	2600	—	1300	—	ハデハデボンバーマンという印象
	ボンバーボーイ	ハドソン	3500	2100	△ 600	900	▼ 100	ハードに合わせてボンバーを選べ
ま	メガリット	アスミック	3900	2500	—	1100	—	地味だけど良質のＰＺＧ。超買い
ら	ラッキーモンキー	ナツメ	3090	2200	△ 700	900	▼ 100	不思議なアクションが好きな人へ
	ロックマンワールド	カプコン	3500	2500	△ 400	1100	▼ 500	ＧＢにもハードさを求める人へ

●メガドライブ

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格				コメント
				買うとき	前比買	売るとき	前比買	
あ	アイラブ・ミッキーマウス不思議のお城大冒険	セガ	4800	3900	△1100	2200	△ 100	いつまでも人気は衰えない。買い
	アウトラン	セガ	7000	4600	—	1900	—	ＰＣ版よりも遊びやすい。お薦め
	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦～	セガ	8700	5900	△1100	2800	▼1200	初心者から上級者まで楽しめる
	エアロ ブラスターズ	ＫＡＮＥＫＯ	6000	2900	▼ 300	1300	▼1200	新品もかなり安価になってきた
か	片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	6800	4100	△1400	1900	▼ 100	片山＆麻雀ファンは絶対買い
	球界道中記	ナムコ	6000	4200	△1000	2000	▼ 500	ＭＤでファミスタしたい人は買い
	空牙	日本テレネット	8400	4900	—	2000	—	2000円台になれば買ってもいい
	コラムス	セガ	5500	3100	△ 200	1300	▼ 900	新旧に関係なく売れ続けている
さ	サンダーフォースIII	テクノソフト	6800	3000	△ 100	1200	▼1000	ＳＴＧファンなら持っておきたい
	紫禁城	サン電子	6500	3400	△ 600	1300	▼ 800	思考型ＰＺＧファンは買ってよし
	シャイニング＆ザ・ダクネス	セガ	8700	3700	△ 500	1500	▼1000	IIの発売も決定。未経験者にお薦め
	ＪＯＥ ＭＯＮＴＡＮＡ ＦＯＯＴＢＡＬＬ	セガ	6000	3000	▼ 800	1300	▼1200	1980円の店もある。3000円でも買い
	スーパーモナコＧＰ	セガ	6000	3100	△ 100	1300	▼1000	コンスタントに売れる。あれば買
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	6000	4200	△1000	2000	▼ 500	ＭＤの顔。3900円が目安でしょう
た	ダライアスII	タイトー	8900	2700	▼ 500	1200	▼1300	ついに3000円を切った。迷わず買い
	ディノランド	ウルフチーム	6800	4000	—	1700	—	デビルクラッシュ発売を待とう
は	ふしぎの海のナディア	ナムコ	6500	4500	△1000	2300	▼ 500	品薄。新品、中古ともにあれば買い
	プロ野球スーパーリーグ'91	セガ	6800	4700	—	2200	—	球界道中記と比べ好みのほうを
	ベアナックル	セガ	6000	4500	—	2200	—	格闘もの。3000円台まで待って買い
	ポピュラス	セガ	6000	3700	—	1700	—	他のハードで持ってない人は買い
ま	マーベルランド	ナムコ	7000	4600	△1100	2000	▼ 600	4000円切れば買いどき。在庫あり
	メガトラックス	ナムコ	6000	3700	—	1600	—	バギーを使ったレース。対戦あり
ら	レッスルウォー	セガ	6000	4100	△1900	1800	△ 300	やや割高。3000円台まで待とう
	レッスルボール	ナムコ	5800	3500	△ 300	1700	▼ 800	新品なら4200円で秋葉原にあった

新しいメガドライブと古いメガドライブ

遊べないのはハードのせい?それとも…

アメリカ版メガドライブ〝ジェネシス〟のソフトが、日本のメガドライブで作動するのはあまりにも有名な話。しかし中には、正常に動かない・まったく立ち上がらない、といった症状があるのです。これらについて某雑誌では「'91年に入ってから製造されたメガドライブ(パッケージで区別可能)では、一部正常に作動しないジェネシス用ソフトがある」と掲載。セガへ問い合わせたところ「イメージチェンジのためにパッケージデザインを変えたのであって、内容的には従来のままです」と。

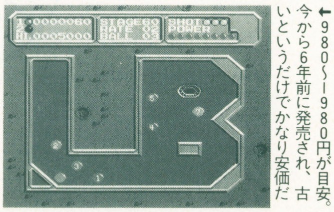
ということはソフト側に問題があることになります。現にジェネシス版ソフトの形状は国内版と異なるため、メガドライブに差し込んだとき接触不良になりやすいのです。作動しないソフトもリストアップされていることから、ハード購入に悩むことはなさそうです。

今だからこそ古き良きソフト

ブームに関係なく遊べる玉突き

第８回。既成のビリヤードの概念から離れた玉突き『ルナーボール』。通常の長方形の台以外にもＺ型や若葉マーク型などいろいろ用意され、全60面中、好きな面からプレイできる。ルールはポケット。〝９ボール〟の型式を採っている。１プレイ、２プレイに加え、コンピュータとの対戦も可能。

操作関係のシステムは、今日使われている方法の基になっているので戸惑うことなく遊ぶことができる。玉を落とすだけの初級者から反射角度を先読みする上級者まで、幅広く楽しめるぞ。

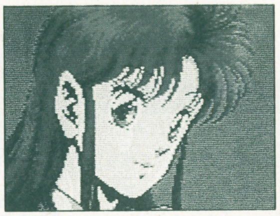


↑1980～1980円が目安。今から6年前に発売され、古いというだけでかなり安価だ

●価格相場は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。
●わんぱくこぞう03（3863）0901 ●おさるの館06（458）0801

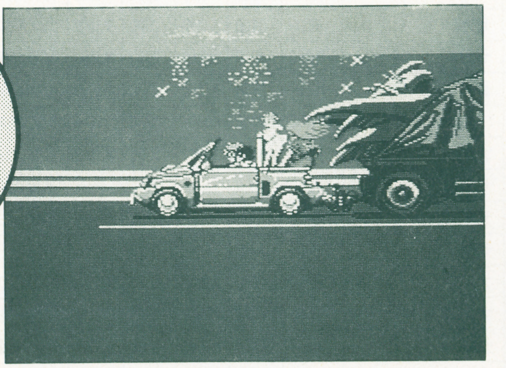
メタルスレイダーグローリーファンブック

ゲームも本も大評判!!

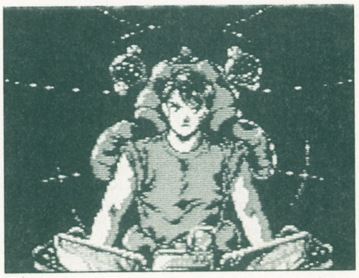


スゴイ！ 業界でもユーザーの間でも、大反響をまきおこしているのが「メタルスレイダーグローリー」。ひたすらこだわりの、このゲームの画像と魅力をあますところなく封印したのが、この1冊。禁断のエリナの入浴シーン、全キャラの「ロパク」「目パチ」表情徹底研究、原作者★よしみる氏書き下ろしTHE INSIDE STORYも含んだ、待望のゲームブック。プレイしただけではわからない魅力をあますことなく公開。

絶賛 発売中!!

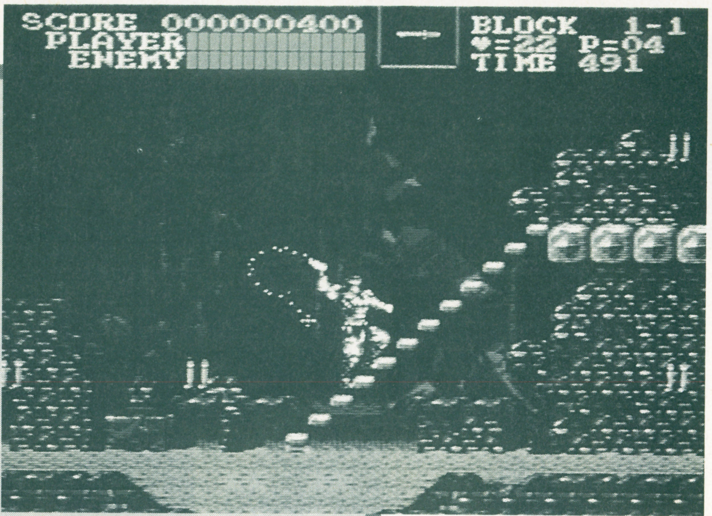


HIPPON SUPER!編集部・編
構成・文▶成沢大輔
イラスト▶★よしみる
定価1200円(税込)



JICC ジック 書店にない場合は書店にご注文になるか当社までお問い合わせ下さい。
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 TEL03-3234-4621 ※定価は全て税込みです。

悪魔城ドラキュラのすべて



血も凍る、興奮！ 迫力！ 面白さ！
アクションゲームの超傑作、SFC版「悪魔城ドラキュラ」のすべてを堪能できる、1冊の登場です。
全ステージの攻略マップ、解説の他、HIPPON SUPER！ならではの、アッと驚く趣向も多々。
世界観を盛り上げる設定イラストレーション、キャラクターガイド他、ゲーム同時進行小説まで、満載。
これでキミも、ビシバシ鞭うちに熱狂しよう！

HIPPON SUPER！編集部・編

予価880円

11月発売予定

11月まで待て!! HIPPON SUPER！の近刊優良BOOKS

健部伸明と
怪兵隊・著

予価1,500円

11月発売予定

ファミコンキッズにおくるテーブルトークRPG 五輪の書

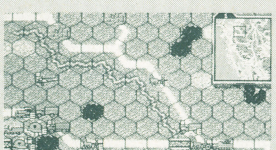
(テーブルトーク
RPG入門改め)

スーパーファミコン、パソコンetc………
すべてのジャンルのRPGの原点がここにある！
君もこの1冊で、ゲームマスターをめざそう。

面白そうだけど、どうも複雑そうでとっつきにくい……そんなテーブルトークＲＰＧのイメージをとりはらい、初心者でもゲームマスターとしてプレイできるまで、楽しくガイドします。イラスト、ビジュアル、そして、怪兵隊の未発表オリジナル・ルールをベースに、気軽にノウハウをマスターできる。いわば、エンターティンメント・テキスト・ブック。ファミコンを好きな人だったら、すぐにテーブルトークＲＰＧの世界にハマれてしまいます。また、今までのＴＶゲームＲＰＧにものたりなさを感じている人には、特におすすめ。やみつくぞォ！

メガドライブシミュレーションバイブル

「今、メガドライブばっかやってんの！」そんな声がチラホラと聞こえてくるこの頃、ついに登場！



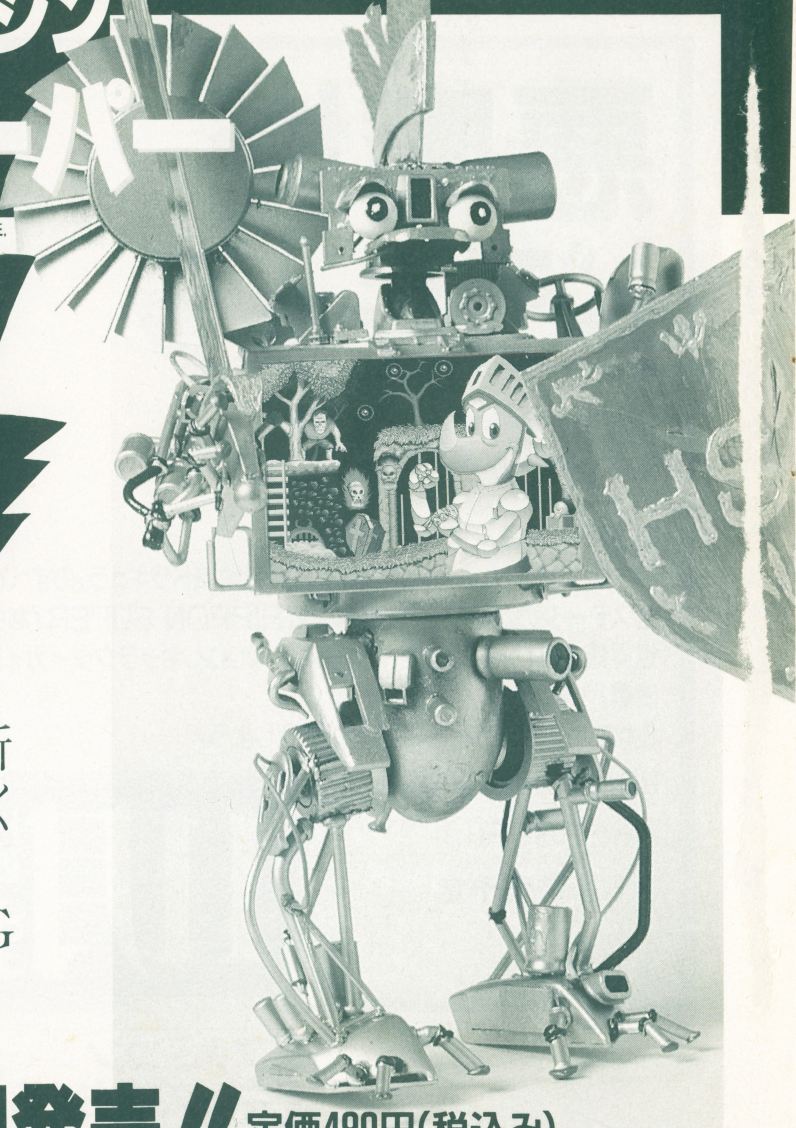
「アドバンスド大戦略」を始めとする、メガドライブ・シミュレーションゲームの新作のすべてを完全封印。どうしてもクリアできなかったあのシチュエーションを、軽々突破できてしまうのだ。そのゲーム性の深みを探り、攻略のポイントを知る、だから、プレイがもっともっと楽しくなる、この１冊！

HIPPON SUPER！編集部・編／予価1,650円／12月発売予定

スーパーTVゲームマガジン
ヒッポンスーパー

SUPER FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE, MEGA-DRIVE, GAME-BOY…etc. FOR ALL TV GAMES

HIPPON MONTHLY SUPER!



今年も木枯らしと共に新作ラッシュのシーズンがやってくる。 君ならどのゲームを選ぶ!?
次号はゲームファン待望のRPG「新・ゼルダの伝説」を大特集!!

次号12月号は11月5日発売!! 定価490円(税込み)

編集後記

●マックのCDソフト『スペースシップ・ワーロック』のグラフィックは一見の価値あり。ハードが違うとはいえ、CDメディアのパワーを再認識させられた。(ハルク)

●作山に遅れること数ヵ月、マウンテンバイクを購入した。黒ボディなので名前はマイルスに。子供のように乗り回している。そんな金あったら借金返せ、と言う人間が数人存在するのが最近の悩みだ。(根本)

●北海道よかった。函館よかった。馬、よかった。負けたけど…。すごかった。風邪をひいた。アメフトがすんげーいかった。最近とってもSTIMVLOUSなできごとばっかりだ。パワーッ! (パー作)

●先日彼女がスネてしまった。しばらくほったらかしにして、休みの日にどこにも連れて行ってあげなかったからだ。まったく気難し屋なんだから。バッテリーがヘタリ気味の僕の彼女・GPZ400Rは! (内田)

●もうそろそろ夏休みボケが直っただろうか? そろそろ頭を切り換えて、夏休みの間の堕落しきった生活には、別れを告げて、仕事に、勉学に励もうじゃないか!! え、カラオケ? 行く行く。(依田)

●長い間、ずっーと探していたディックの『暗闇のスキャナー』の新訳版が出た。本屋で見かけた時、正直震えた。おっおもしろい。創元推理文庫さんには、ぜひガンバってほしいのですよ。(元宮)

●この前、初めてヘアマニキュアを塗った。余り目立っちゃマズいと思ってブルーにしたら、誰も気づかなかった。悔しいから、今度は赤にしてやろう。(岸本)

HIPPON SUPER! 1991年11月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘 内田聡 作山哲広
STAFF●レッカ社 キャラメルママ 辻事務所 ベントスタッフ CB'S PROJECT ゲームフリーク ヘッドルーム ベニー松山 手塚一郎 田尻智 とみさわ昭仁 石埜三千穂 鈴木みそ 石垣環 杉森健 猪野清秀 渡辺浩弐 佐久間亮介 栗山ヨリ子 依田智雄 元宮秀介 岸本敏弘
DESIGNERS●アートサプライ バナナグローブスタジオ 遊デザイン室 前嶋信行
ILLUSTRATORS●高橋政輝 阿知破英喜 キャラメルママ
RPOOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電 話 (編集部) 03-3239-0237
(営業部) 03-3234-4621(東京) 06-204-1966(大阪) 052-201-4181(名古屋)
印刷所 光村印刷株式会社

©JICC出版局1991雑誌コード07689-11 Printed in Japan

※確実に手に入れたい方は、この注文票に記入してお近くの書店にお渡し下さい。

キリトリ線

予約注文書

書店印

氏名	住所		
年令（ ） 性別 男・女	TEL	テーブルトークRPG入門 健部伸明＋怪兵隊・編 予価1500円 '91年11月発売予定	JICC（ジック）出版局 03（3234）4621

キリトリ線

予約注文書

書店印

氏名	住所		
年令（ ） 性別 男・女	TEL	小説 爬虫類戦記 今泉基・原作 榎戸洋司・著 予価1100円 '91年10月発売予定	JICC（ジック）出版局 03（3234）4621

キリトリ線

郵便はがき

切手を貼って送ってね！

102

東京都千代田区麹町

5－5－5

JICC出版局

HIPPON SUPER！編集部

読者プレゼント係

ご住所	〒　☎（　－　－　）				
お名前	（男・女）	年齢	歳	学年・職業	
先月買った他のゲーム誌		買ったこの本を日		ほしいプレゼントNo.	

●これから欲しいゲーム機は？（１つだけ）

①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む）　②スーパーファミコン　③PCエンジン本体　④PCエンジンCD-ROM²　⑤メガドライブ　⑥ゲームボーイ　⑦ゲームギア　⑧PCエンジンGT　⑨ネオジオ　⑩リンクス　⑪MEGA-CD　⑫PCエンジンDuo　⑬PCエンジンスーパーCD-ROM²　⑭その他

●持っているものに○をつけて下さい

①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む）　②スーパーファミコン　③PCエンジン本体　④PCエンジンCD-ROM²　⑤PCエンジンDUO　⑥メガドライブ　⑦ゲームボーイ　⑧ゲームギア　⑨PCエンジンGT　⑩ネオジオ　⑪リンクス　⑫その他

☆応募のしめきりは11月4日です。（当日消印有効です。）

11月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで番号で記入して下さい。(いくつでも)

①表紙 ②東京・CSG発表会 ③ロマンシング・サガ ④超魔界村 ⑤TVゲームヒットチャート ⑥ニュースファイル ⑦特集・CD－ROM ⑧悪魔城ドラキュラ ⑨ダンジョンマスター ⑩レミングス ⑪真・女神転生 ⑫HOT GAME REVIEW 超魔界村 ⑬悪魔城ドラキュラ ⑭マリオオープンゴルフ ⑮ラディア戦記 ⑯ワールドサーキット ⑰バニラシンドローム ⑱レンタヒーロー ⑲モンスターワールドIII ⑳コナミックゴルフ ㉑対戦型大戦略G ㉒ユーザーズアイ ㉓小説ウィザードリィII ㉔リーダーズフリートーク ㉕メーカーズスクランブル ㉖TVゲーム昔話 ㉗怪物博物館 ㉘ホラーは踊る ㉙電脳遊戯日記 ㉚漫画は愛 ㉛神話世界の旅人たち ㉜TVゲームブロードウェイ・スーパーファミコン ㉝ファミコン ㉞PCエンジン ㉟メガドライブ・ゲームギア ㊱ゲームボーイ ㊲ウィザードリィ友の会 ㊳HIP・ON! ㊴コミック・ウィザードリィ外伝 ㊵役立ちコマンドデータバンク ㊶バグボーイクラブスーパー ㊷ドラクエマスターズクラブ ㊸ファイナルファンタジーナイツ ㊹スーパーテク道場 ㊺中古ソフト情報局 ㊻プレゼント ㊼コミック・クインティ ㊽ニューソフトストリート ㊾スケジュール表

●おもしろかったもの〔 〕

●興味のなかったもの〔 〕

★何でも言いたい放題で、どーぞ。

予約注文書

小説 爬虫類戦記

砂漠は血に染まった！復讐に燃える爬虫人戦士に襲いかかる巨大龍。俊英がはなつ異世界バイオレンス・ファンタジーここに登場！

今泉 基・原作
榎戸洋司・著

'91年10月
発売予定

予価1100円
(税込み)

キリトリ線

予約注文書

テーブルトークRPG入門

今テーブルトークRPGが面白いっ！本誌「神話世界の旅人たち」でおなじみの健部伸明が書き下すTVゲーム世代のための入門書

健部伸明＋怪兵隊・編

'91年11月
発売予定

予価1500円
(税込み)

キリトリ線

☆予約注文受付中(確実に手に入れたい方はこの注文票に記入してお近くの本屋さんへお渡しください)

PRESENT

毎号毎号、死ぬ気でバラまく!!

とじ込みアンケートハガキに欲しいプレゼントの番号を書いて送ってください。スタッフ全員、みなさんがらのハガキ全てに目を通しています。御意見、御希望、感想、苦情、陳情、批評、浮動票。何でも結構ですので、ガンガン送ってくらはい。

今回のしめ切りは 11月4日(月)
(当日消印有効)

スーパーファミコン

❶白熱プロ野球ガンバリーグ
●エピックソニー

3名

PCエンジン

❷F1・サーカス

5名

●日本物産

PCエンジンSG

❸1941

5名

●ハドソン

ビデオ

❹エリア88&超魔界村
❺CAPCOM RACING TEAM

●カプコン

❹はエリア88と超魔界村のプロモーションビデオ。発売してから時間がたっちゃったけど、フツーのユーザーには手に入らない貴重な業界商品なのだ！❺はカプコンがサポートしているレーシングチームのプロモビデオ。こいつも店では買えないレアなグッズなのだ

各10名

Tシャツ

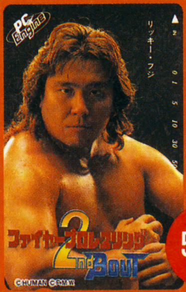
❻モンスタープロレス

3名

●アスク講談社

テレカ

❼ファイヤープロレスリング2nd BOUT
●ヒューマン



5名

❽ファステスト1
●ヒューマン

5名

音楽CD

❿コブラⅡ

5名

●ファンハウス

トランプ

❾レミングス
●サンソフト

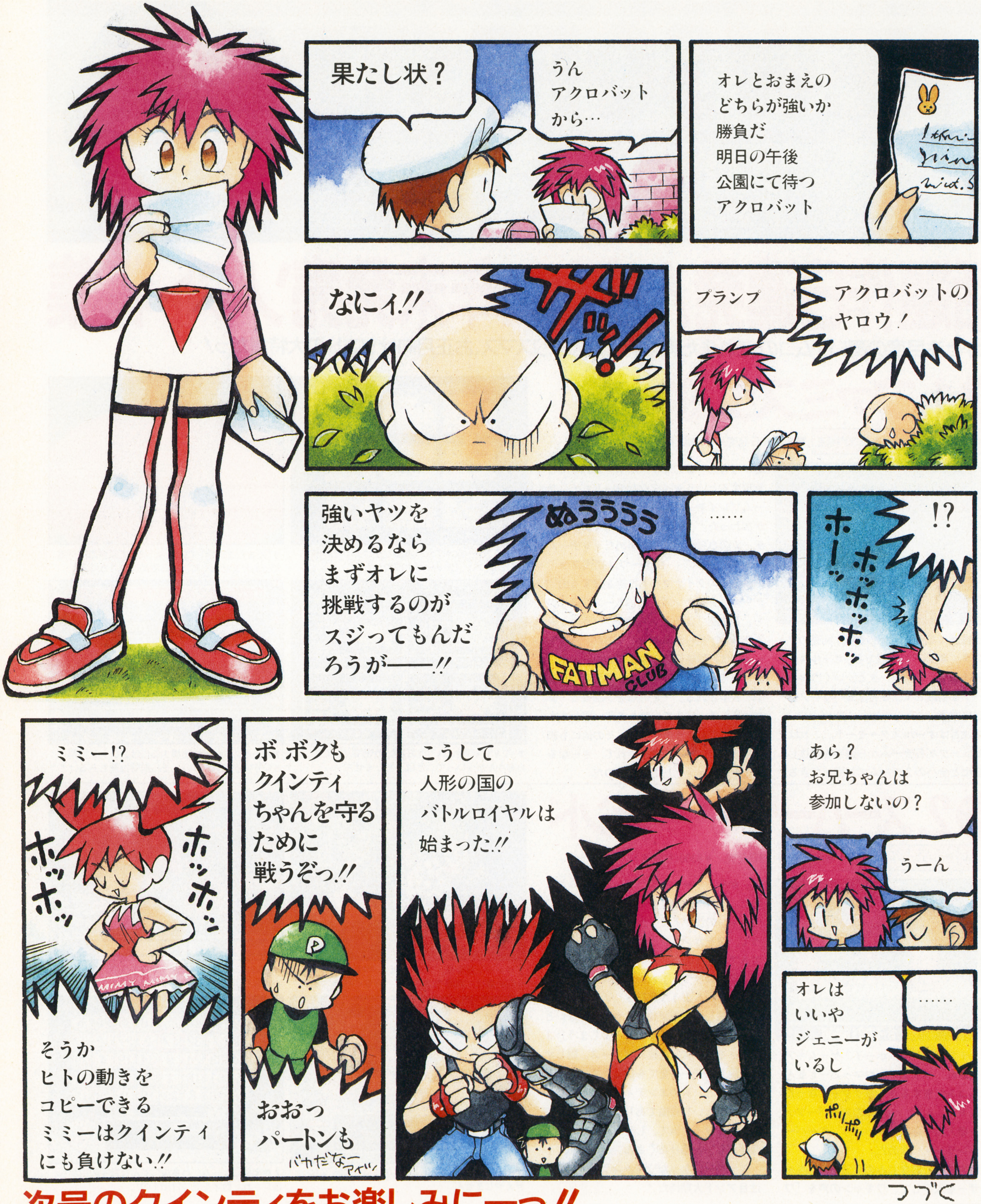
10名

●サンソフト

おめでとう！当選者発表 ——9月号——

①ボンバーマンII(ファミコン)
宮城県・田宮謙二郎　長野県・徳永修一　神奈川県・宮里敏郎（他2名）
②パワーイレヴン(PCエンジン)
北海道・太田修央　広島県・四谷太一　東京都・小石川良雄（他2名）
③魔笛伝説アストラリウス(PCエンジン)
大阪府・黒木健司　秋田県・大西英雄　福岡県・白仁天
④ファイナルソルジャー組曲
静岡県・青木浩一　東京都・野村和弘　千葉県・金田和久（他2名）
⑤ココロンジグソーパズル
石川県・水野宏次　奈良県・進藤充　山形県・荒木亨　石川県・竹田一　大阪府・年見裕幸　徳島県・古川就一（他4名）
⑥コミックへべれけ
東京都・二俣歩　北海道・前田歩　島根県開藤文雄　高知県・藤本將景（他16名）
⑦ファジカルファイターテレカ
静岡県・内藤圭司　青森県・佐藤祐介　兵庫県・橘和博（他2名）
⑧ファジカルファイターカンペンケース
三重県・加藤大輝　岡山県・児玉隆夫　大阪府・大喜多智和（他7名）
⑨ヴァリスⅣステッカー
愛知県・水谷明子　岐阜県・大竹和成　東京都・吉野実　埼玉県・桑原雅規(他26名)
⑩ポパイ2下じき
福岡県・咸平兼良（他9名）
⑪マスターオブモンスターズテレカ
岩手県・佐藤裕行（他9名）

いつも元気なクインティの大活躍!!



次号のクインティをお楽しみに一っ!!

NEW SOFT STREET

●ニューソフトストリート●

海水浴、ドライブ、花火大会。……期待していたことは何にも起きなかった。今年もまた夏に裏切られちまった。予備校の骨にしみる効きすぎクーラーで体をおかしくしてしまった、と青い顔でつぶやく君！　ニューソフトストリートは新鮮ホヤホヤ、年末発売ソフト情報で、そんな貴方をやさしくつつみこみます。
何かと注目度の高いナムコの、これまた刺激的であるクリスマス、お正月向けソフトの大特集だっ！

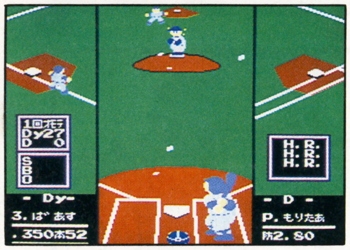
話題作6連発！ ナムコ年末発売ソフト特集

何かと注目度の高いナムコの、これまた刺激的であるクリスマス、お正月向けソフトの大特集だっ！

FC 1.ファミスタ'92

ジャンル	スポーツ	プレイ方法	2P対戦可

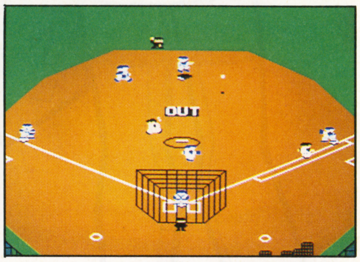
■12月20日発売／¥5000(税抜き)



もう恒例になった感がある年末発売のファミスタ。今回の'92年版でも、オールスター戦前後までの最新データと、いくつかの新モードを搭載して、さらなるパワーアップを遂げたぞ。

まず注目はオールスターモード。これはコンピュータが各チームから選手を選抜して、全セと全パの2チームで対戦ができるというもの。"夢の球宴"がゲームの中でも実現するというゼイタクなモードだぞ。ゲームプレイモードでは新たな2つのチームが加わった。1つはかつて栄華を誇ったGチームのOB選手たちを集めた「Vチーム(ビクトリーズ)」。もう一つは初代ファミスタの頃のダイナマイト打線を擁する旧「Tチーム(タイタンズ)」だ。エース「ほりいち」と主砲「ばあす」の対決というカッ飛んだ展開が見られるモードなのだ。練習モードでは打撃練習と守備練習のモードが用意されており、リアルタイムで打率や守備率が表示される。一定の率を下回ると"プロ失格"の判定まで出てしまう、思わず本気になってしまうモードだ。その他にも細かい改良がいろいろ加えられて、さらなる進化バージョンとして登場なのだ。

↑この「ゲームメニュー画面」をじっくり観察すると、新フューチャーが全部わかる



↑「たまたま球場」での試合。決して某多摩川球場ではありませんって。少し狭めの広さかな？

↑「TVじゃ見れない川崎球場」があるぞ。でも、お客さんが少いってことは、ありません

↑オールスター戦に出場するには、ファン投票、という大きな壁が……。まっ監督推薦もあるけど

SFC 2.スーパーワギャンランド

ジャンル	アクション	プレイ方法	1P専用

■12月13日発売／¥8300(税抜き)

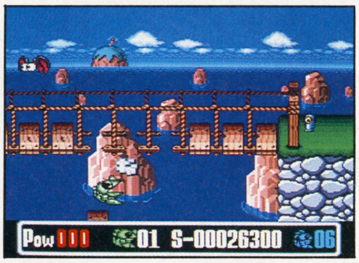
ファミコン、ゲームボーイ、ゲームギアで発売され、パックマンやマッピーと並んでナムコを代表するキャラクターになった「ワギャン」。んで、ナムコのスーパーファミコン参入第一弾は、やっぱり『スーパーワギャンランド』なのだ。

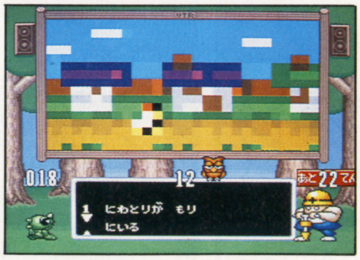
攻撃方法は、おなじみの音波砲。ワギャナイザーを入手して、ワギャンの声を「ワッ」から「ギャー」にパワーアップさせるのだ。それ以上のワギャナイザーを取ると、ワギャンの体が7色に光りだし、無敵となって、敵をガンガンふっ飛ばして快進撃ができてしまうのだ。

難易度は3つ。①おこさまコース(赤子の手をひねるような簡単さ)。②ひとなみコース(隠しボスを発見してやっつけないと心残りのエンディングになってしまう)。③かみさまコース(超難易度コース。隠しボスと隠しステージ全てを探しあてて、クリアしないと、真のエンディングを迎えることができない)。特徴であり、売りであるボス面はモザイク当て、しりとり、神経衰弱、数字探し、と盛りだくさん。

スーパーになったワギャンランドに、大注目アンド大期待だ！

↑ワギャン島全景。スタートはいつもの桟橋から。今回の島は1画面では収まりきらない程の大きさ

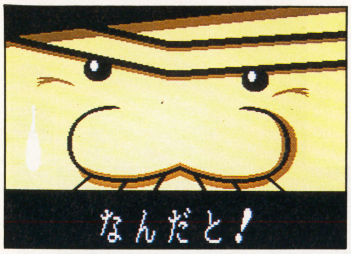

↑最初のステージはステージ0の桟橋。なんと、いきなりボスが待っているのだよ

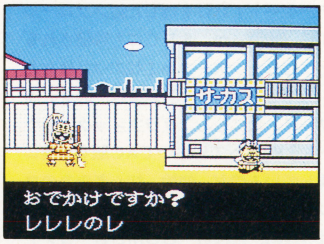

↑モザイク当てゲーム。どんなに目を細めても、見えやしません

↑数字探しゲーム。パネルに並んだ数字の中から、指定された数字を見つけ出すのだ

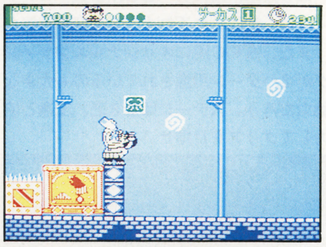
FC 3.平成天才バカボン

ジャンル アクション　プレイ方法 1P専用　■12月6日発売／¥5800（税抜き）





←レレレのレと音がしゃべるぞ？


→牛乳は腰に手をあてて飲む

←おまわりさんも元気だ

時代を超越したマンガ「天才バカボン」が、ぶっ飛んだ内容のアスレチックアクションゲームになったのだ。

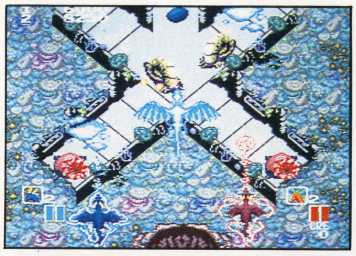
ゲームの舞台は、♬都の西北、早稲田の隣……の校歌が有名なバカ田大学。パパの後輩らしき人物にハジメちゃんとママがさらわれてしまった。パパは2人を救出すべく、「バカ大」へと乗り込むのであった。

パパの基本アイテムは傘。綱渡りができ、高い場所からゆっくりと降りることができそして敵と戦う時は、フェンシングのヤリになる万能アイテムなのだ。

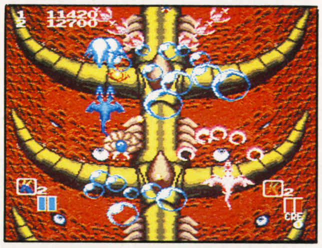
画面写真を見てもらえばわかると思うんだけれど、パパ達おなじみのキャラクターの再現度はピカー。とても細かく絶妙なアニメーションでファンを楽しませてくれちゃうのだ。大人から子供まで見のがすな！

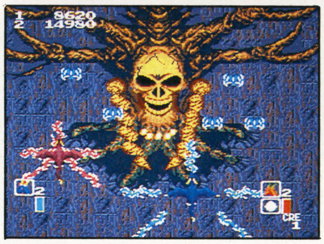
PC 4.ドラゴンセイバー

ジャンル シューティング　プレイ方法 2P同時可　■12月27日発売／¥6800（税抜き）



←両側の壁がせまりくる


→2人同時プレイが実に楽しい


←タメ撃ちが、基本だぞ。撃て！

アーケードシューティングマニア待望の『ドラゴンセイバー』が遂にPCエンジンに移植されたのだ。ゲームは対地、対空攻撃を巧みに使い分けて進んで行くスタイルの縦スクロールシューティング。

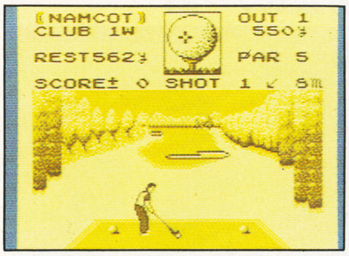
前作『ドラゴンスピリット』の特徴であった、ドラゴンの首が分裂するパワーアップ方法はそのままに、炎が巨大な火の鳥と化して全てを呑み込む「ファイヤードラゴン」などなど新パワーアップは全5種類。

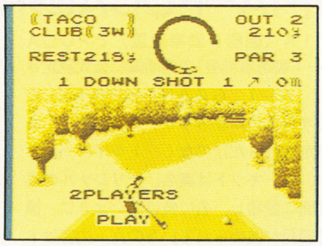
また通常ショットも、ため撃ちが出来るようになったり、2人同時プレイ可能になったりとゲームの幅は拡がっている。

業務用は回転拡大縮小機能がビシバシと使われていたけど、PC版は……と心配する人！　大丈夫。完全再現とまでいかないけど、努力の後がうかがえる力作なのだ。

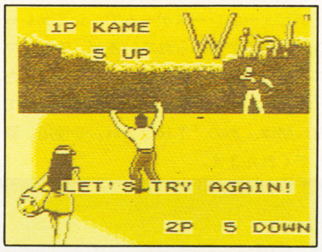
GB 5.ナムコクラシック

ジャンル スポーツ　プレイ方法 2P対戦可　■12月3日発売／¥3500（税抜き）

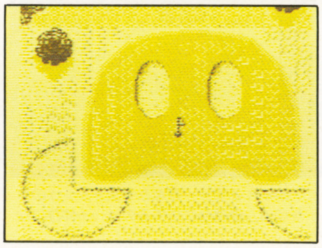




←1Pのプレイを参考にしろ



→泣くな！もう一回勝負だ！


←ナムコファン泣かせのグリーン

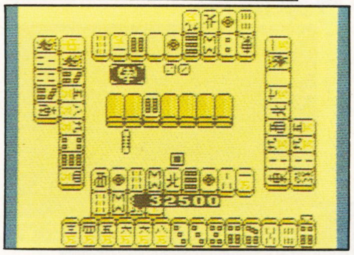
会員権暴落で暗い影をおとしているが、依然人気が衰えないゴルフ。名作、そして王道の名を欲しいままにした『ナムコクラシック』のゲームボーイ版がでるのだ。

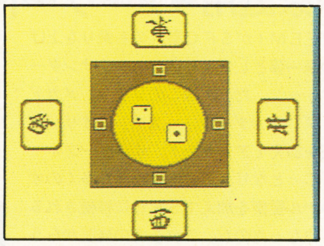
「イメージしたショットを打てるか打てないか」。メンタルスポーツといわれるゴルフの持ち味を再現しようと、制作したそうだぞ。ゲームは、通常プレイの「ストローク」と、10人のライバル達と腕をきそいあう「トーナメント」。2つのモードで遊べちゃうのだ。勿論、通信ケーブルを使えば2P対戦が楽しめる。相手が打つ時は、打つ方向やクラブの種類はわかるけど、スイングの強さはわからない。――精神力を必要とする駆け引き戦が「ナムコカントリークラブ」を舞台に展開されるのだ。

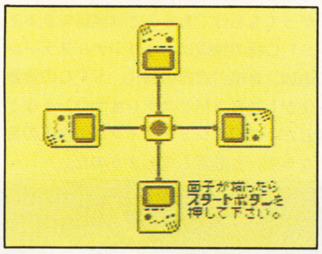
決定版！と太鼓判を押してもいい!?

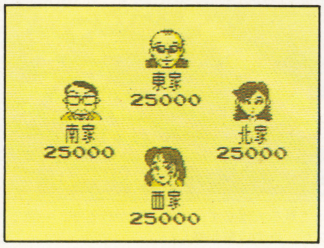
GB 6.雀卓ボーイ

ジャンル マージャン　プレイ方法 4P対戦可　■12月17日発売／¥3500（税抜き）




←ホラ、4人同時でプレイしよう


→アダプターが欲しいよね



←強敵ぞろいで、困っちゃう

いきなりだが、マルチ通信機能搭載！4人同時プレイ可能！　と強調してしまいたくなるのが、この「雀卓ボーイ」だ。

4人用アダプタでつないで対局。3人でもOK！　プレイヤーがつかないところにはコンピュータ雀士が入ってくれるのだ。

ここだけの話、これまでのコンピュータ麻雀って、少なからず配牌やら手づくりやらの点で、コンピュータが有利なように、インチキがあった。が、「雀卓ボーイ」はそんなことはせず、人間の思考に忠実に正々堂々、白熱した勝負が繰り広げられる。

基本ルールは半荘で、2万5千点持ちで3万点返し。ダブロン、形式テンパイ、四人リーチなどなどのローカルルールは自由に設定できる。くどいようだが決定版で究極の麻雀ゲームなのだ。

©NAMCO LTD. ©フジオ・プロ／講談社／スタジオぴえろ

SFC ドラゴンスレイヤー英雄伝説

ジャンル	RPG
バックアップ	バッテリー

■エポック社／発売日未定／価格未定

●史上最親切RPG誕生!?

パソコンでヒット作をたてつづけに送り出している日本ファルコムのRPG『ドラゴンスレイヤーⅥ』がSFCに移植される。いわゆる"ドラクエタイプ"だが、徹底的な親切設計が施されている。いつでもどこでもセーブなどは当り前。レベルアップはステイタスが自動的にバランスよく増えるオートと、一定のポイントを振り分けるマニュアルがある。マップ上の移動速度は3段階に設定できるうえ、障害物を自動的によけて進むオート移動も可能だ。戦闘はキャラクターごとにオート、マニュアルを選択、敵のHPは常時表示されている。とにかく、いたれりつくせりのソフトなのだ。

↑覚えられる呪文は1人最高7個まで。MPが足りなくて使えないものは黄色で表示される

↑オート、マニュアルの選択はキャラクターごとにできる。また、HPの回復だけをオートにすることも

→戦闘時には、敵のHPが常時表示される

←AIは意外とお利口。有効に利用しよう

SFC 雷電伝説

ジャンル	シューティング
プレイ方法	2P同時可

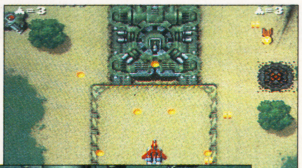
■東映動画／11月発売予定／¥8700(税込み)

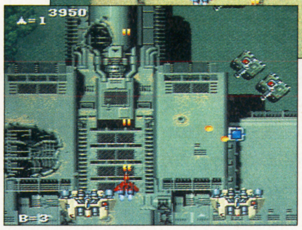
●やっとできるね、2P雷電

アーケードで好評を博した縦スクロールSTG『雷電』が、SFCにも移植されることになった。スーファミ版のウリはなんといっても、家庭用ゲーム機唯一の2人同時プレイ。なにしろ、グラフィック・サウンドも含め、すべてにおいてAC版を忠実に再現しているのだ。勿論、初心者の為のフォローもしっかりとされている。難易度選択は5段階、残機数・BOMB数・コンティニュー数はそれぞれ1～8に変更可能だ。

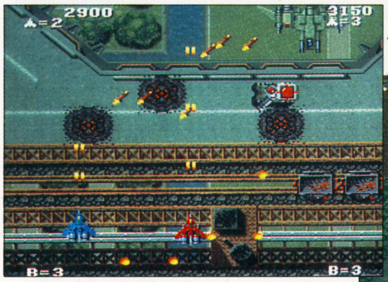
また、SFC用にオリジナルエンディングが2パターン用意されているのも大きな魅力だろう。ステージは全8面、友達と協力してクリアを目指せ！

↑♪ボ～スは固いぞ～、大きいぞ～、と



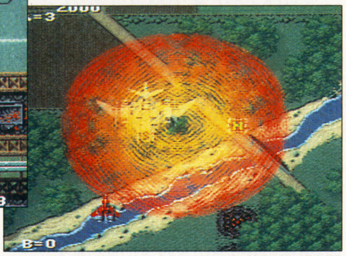


←計画的にパワーアップしないと苦しくなる



↑ああ、夢にまで見た2人同時プレイ。じっくり堪能しておくれ

↓気分爽快、BOMB一発。ボス相手にも圧倒的な効果があるので、無差作に使っちゃダメ。タイムラグにも気を付けてね



SFC サンダースピリッツ

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

■東芝EMI／12月中旬発売予定／¥8600(税抜き)

●家庭用→アーケード→家庭用

東芝EMIがSFC参入の名乗りを上げその第一弾として送り込むのが『サンダースピリッツ』だ。実はこのソフト、メガドライブ『サンダーフォースⅢ』にオリジナル面を加えてアーケード『サンダーフォースAC』となり、この度またまた多くのオリジナル要素を加えてSFCに移植されることになったのだ。これまでの経歴からうかがっても名作であることは保証できるぞ。

SFC版の特徴は、オリジナルステージの追加、自機の武器の強化、SFCの音源を生かしたBGMとステレオサウンドなどなどだ。SFCシューティングの台風の目となるぞ、と断言してしまうのだ。

→この面はアーケード版からの移植

←水中面は奥行きのあるスクロールが特徴

↑初めて見る人は必ず、ド胆を抜かれるぞ。一面のボスだ。炎の攻撃が厳しい

↓ラスタスクロールが、うにょうにょ動いている。熱そうな表現が最高。気持ちよくなってしまうくらいだ

SFC F-1 GRAND-PRIX

ジャンル	レース
プレイ方法	1P専用

■ビデオシステム／12月下旬発売予定／¥8800(税抜き)

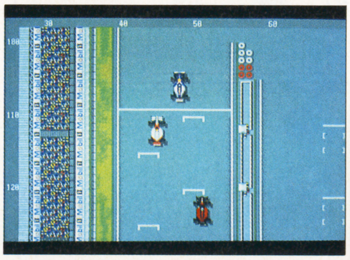
●FIA—FOCA世界初公式ゲーム

FIA（国際自動車連盟）とFOCA（F－1製造者協会）の両組織に公式認定された『F－1 GRAND－PRIX』がビデオシステムからリリースされるぞ。単に認定されるだけでなく、ドライバー、マシン、サーキットは実名、オリジナルの姿で画面に登場し、名に負けないように、慎重に開発が進められているのだ。内容はトップビューのレースゲームで、シミュレーション要素が強められているが、決してマニア向けのソフトには仕上がらないようだ。(株)フジテレビジョンの全面協力を得てBGMは、あの「TRUTH」を使用。涙してくれたまえ。

↑きついヘアピンカーブだが、レーサー達は簡単に回り、走り続ける

→コースセレクト画面。日本は日の丸

←フェラーリ。イタリアンレッドが美しい



↑シグナルが1となり、各車とも猛ダッシュのスタートを切る。優勝台に立てるのは、一体誰になるのか

©日本ファルコム・エポック社 ©1990 Techno Soft ©1991 TOSHIBA EMI ©東映動画／有限会社セイブ開発 ©ビデオシステム

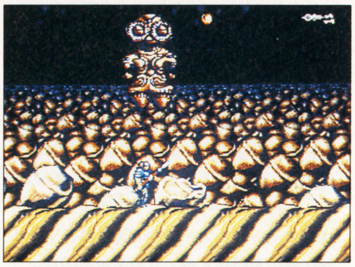
SFC 豪槍神雷伝説 MUSHA（武者）

ジャンル	アクション
プレイ方法	１Ｐ専用

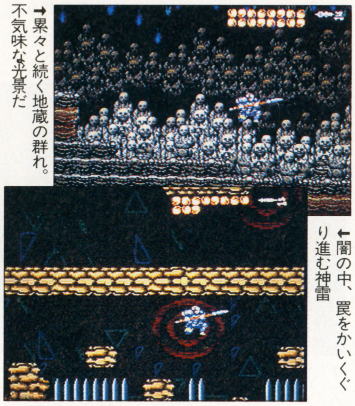
■データムポリスター／12月発売予定／¥8800（税込み）

●自慢の槍で妖怪変化を叩き潰せ!!

データムポリスターのＳＦＣ参入第１弾は、江戸時代を舞台にしたアクションゲームだ。主人公〈豪槍・神雷〉は、得意の槍を武器に、妖怪の群れに立ち向かう。槍はテクニック次第で自由自在に操れるようになり、上下左右・大回転など様々な動きをするのだ。敵にはそれぞれの弱点があり、そこを突けば、通常より大きなダメージを与えることができる。また、フィールド上にある妖怪の卵を破壊すれば、アイテムが入っていることがある。なかでも「事件玉」は、これをとり、ウインドウ内の「事件札」を回転させることで、様々な効果が得られる。有効に活用しよう。

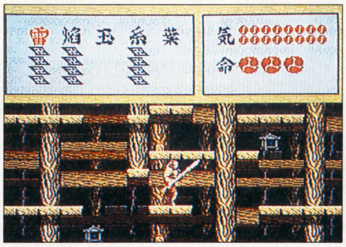


↑地獄への道が開き、妖怪の巣窟と化した魑魅道。この土偶の化け物も封印されし者なのか？



→累々と続く地蔵の群れ。不気味な光景だ

←闇の中、罠をかいくぐり進む神雷



↑巻物アイテムをとると、５種類の妖術が使えるようになる。術の種類ごとに一定数のストックがきくぞ

SFC スーパーアレスタ

ジャンル	シューティング
プレイ方法	１Ｐ専用

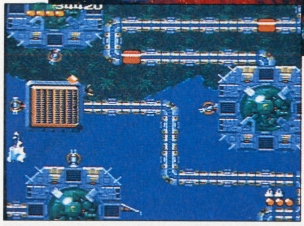
■東宝／発売日未定／¥8500（税抜き）

●シリーズ最高峰保証付き

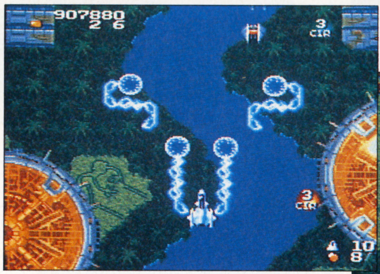
ＳＦＣの縦スクロールシューティング決定版『スーパーアレスタ』が東宝からリリースされる。製作を担当したのは当然、あのコンパイル。それに加えて、ゴジラの特技監督、川北紘一氏が監修をする。何やら思わせぶりな配役だよね。

パワーアップはこれまで通りの〈1〉から〈8〉までの８種。さらにＲボタンを使用する〈ショットコントロールシステム〉によって同じアイテムでも数パターンのバリエーションを持ち、計130の攻撃が可能となっているのだ。スタッフも、シリーズ決定版を目指して頑張っている、とのこと。活目して待つのだ！

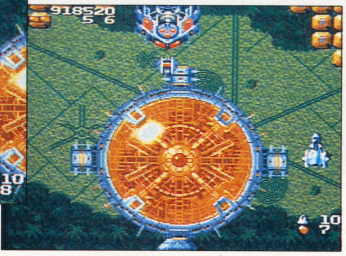
→何はともあれチップをとる



←アレスタは多くの機種で発売された



↑〈8〉チップをとり続け、こーんなにパワーアップ！　見てください晴れ姿を



↓ＳＦＣの回転拡大縮少機能が完全100パーセント生かされていると聞く。驚かしてもらいたいもんです

FC バトルトード

ジャンル	アクション
プレイ方法	２Ｐ同時可

■メサイヤ／11月下旬発売予定／¥6500（税抜き）

●アメリカ生まれの凄い奴

ＮＥＳの超人気ソフトが、鳴り物入りでＦＣに登場だ。この『バトルトード』、アメリカではスーパーマリオをしのぐ勢いでヒット。アニメやコミック、おもちゃなどの人気キャラクターにもなっている。

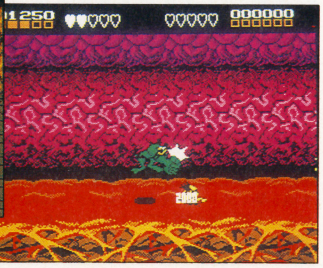
ゲームの内容は、縦横スクロールのアクションゲーム。主人公のカエルが、仲間とお姫様を助けるため、ダーククィーンの軍団と対決するというもの。パンチ、キック、剣など状況に応じた多彩な攻撃といい、ユニークなキャラクターの動きといい、さすが全米No.１とうならせる出来だ。

毎年盛り上がるゲーム業界の年末商戦。今年の台風の目はこのソフトか!?

→１本のロープだけを頼りに下へ、下へ

←デカいボスキャラに「オーマイガッ！」

↑いかにもアメコミという感じの元気なカエル。ゴールデンアックスっぽいアクション画面だ



↓敵のほとんどは一撃では倒れない。殴って、殴って、殴りまくると、デフォルメされたパンチでフィニッシュ！

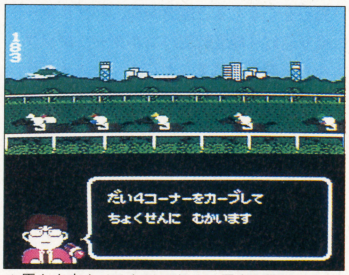
FC ベスト競馬・ダービースタリオン

ジャンル	ＳＬＧ
バックアップ	バッテリー

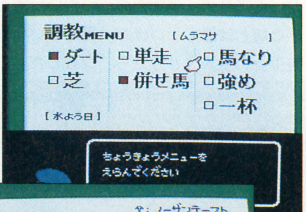
■アスキー／12月発売予定／¥6800（税抜き）

●馬主の夢、GI制覇を君の手で

『ベスプレ』シリーズのスタッフが、新たに競馬シミュレーションを開発したぞ。このゲームは、馬主になり、自分の持ち馬で全てのＧＩレース（牝馬限定を除く）に優勝するというもの。プレイヤーにはまず、１頭の肌馬（母親となる牝馬）と一定の資金が与えられる。これに手ごろな種馬（父親馬）をつけ、生まれた子供を競争馬として育てるのだ。資金さえあれば、馬は何頭でも持てる。目的を果たしてもゲームを続けることはできるが、資金が底を尽きたら、ゲームオーバーになってしまう。血統の配合から、出走レース、騎手、引退の時期まで、全ての決定は馬主である君が行うのだ。

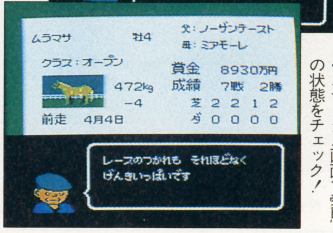


↑馬を出走させるだけでなく、馬券を買うこともできる。別に自分の馬に賭ける必要はない



→調教次第じゃ弱い馬も強くなれるかも!?

↑ゲームは牧場・厩舎・競馬場の３シーンで構成されている。状況に応じて、馬を休ませたり、レースに出したり…。馬主も楽じゃないのだ



←ステータス画面で愛馬の状態をチェック！

Ⓒデータム・ポリスターⒸ1991 TOHO CO., LTD ⒸBATTLE TOADS™ & Ⓒ1990 RARE LTD. Ⓒ1991 NCS ⒸHIROYUKI SONOBE／ASCII CORP.

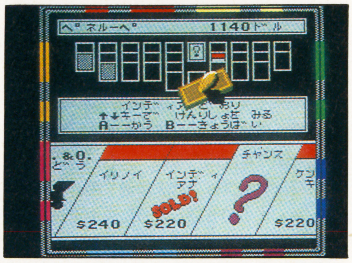
FC モノポリー

ジャンル	ボードゲーム
プレイ方法	2P～8P

■トミー／11月1日発売／¥6800（税抜き）

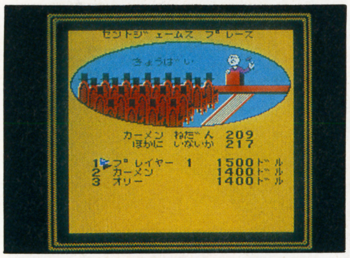
●ボードゲームの古典的名作、FCに登場

世界大会が行なわれたり、戦略のためのテキストが出たりと、数多くの人々に愛されているボードゲームの名作モノポリー。この度、日本での発売元トミーよりＦＣ化されることになった。ルールはオリジナルと全く同じ。土地や電力、鉄道の権利などを買い、財産を増やしていく。自分の土地に家を建てれば収入が増えるが、他人の土地に止まると賃料をとられる。税金をとられたり、刑務所に入れられたりのハプニングも……。とにかく、単純そうで実に奥の深いゲームなのだ。ゲームは最大８人まで遊べるようになっており、性格づけのされたコンピュータキャラも用意されているぞ。

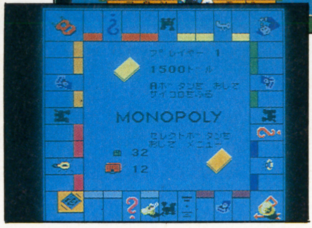


↑同じ色の土地をすべて買い占めれば、家を建てられるぞ。富豪へのワンステップだ

→性格づけのされた８人のコンピュータキャラ



↑重要な土地や、相手に買われると困る土地は、無理をしてでも競り落とそう。逆に、価値の低い土地に大金を出すことだけは止そう



←ボードからコマまで、まさしくモノポリーだ

FC モンスターメーカー～7つの秘宝

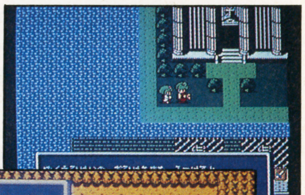
ジャンル	RPG
バックアップ	バッテリー

■ソフエル／12月発売予定／¥6800（税抜き）

●新たに広がるモンスターメーカーの世界

昨年発売されたＧＢ版も大人気となったカードゲームの雄、『モンスターメーカー』が、満を持してファミコンに登場だ。これは、カードゲーム版の5、『ソフィア聖騎士団』のプロローグストーリーに着目したもの。世界を手中に納めるため、７つの秘宝の力を利用しようとしている人間族の神、ゾール神。プレイヤーは「光の子」となり、モンスターメーカーの仲間達と共にゾール神の野望を阻止すべく立ち上がるのだ。

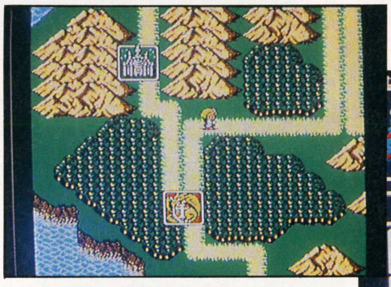
システムもＧＢ版と較べ、様々な点でパワーアップ。カードモンスターの多彩な反応、レベルアップするようになったパーティーキャラなど魅力はつきないのだ。



→パーティーキャラのレベルアップも可能に

←ＦＣになっても健在、カードめくり方式

↓戦闘中に「話す」コマンドを使うと、モンスターは様々な反応をする。忠誠を誓う、逃げ出す、妥協する、etc…



↑火山、洞窟、地下水道…カラーで魅せるモンスターメーカーの世界。次はＳＦＣか!?

FC 地底戦空バゾルダー

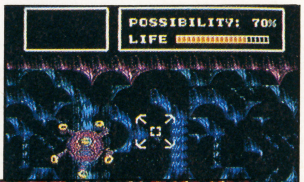
ジャンル	シューティング
コンティニュー	パスワード

■ソフエル／11中旬発売予定／¥5900

●地にもぐり、陸を走り、空を飛べ！

男心をくすぐる万能タンク、バゾルダーに乗り込む『地底戦空バゾルダー』がソフエルから発売されることになった。１ステージが横スクロール、縦スクロール、３Ｄシューティング、そして横スクロールアクションの４つのエリアで構成されていて、どれも高品質、楽しく遊べるようになっているのだ。バゾルダーには５号機まであって鋭水砲、溶解砲、電子ガトリングなど、それぞれ独自の兵器を搭載している。

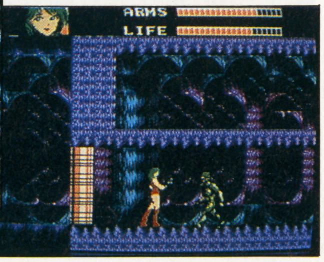
グラフィックに関しては写真を見ていただいた通りの、手アカのついたいい方だがＦＣ版とは思えないほど。男くさい兵器と美少女の主人公ときたら、ウヒヒだ。



→ボスモンスターとの戦いは３Ｄ画面

←ゴールまで無事に辿り着くことが目的

↑バゾルダーはキャタピラ走行、ホバーリング走行、飛行形態が可能



↑少女モービィは敵を倒しながら、ストーリー上の謎を解く手掛りを見つけていく。最後はもちろんリーダーを倒さなくてはならない

FC ランパート

ジャンル	パズル
プレイ方法	２Ｐ同時可

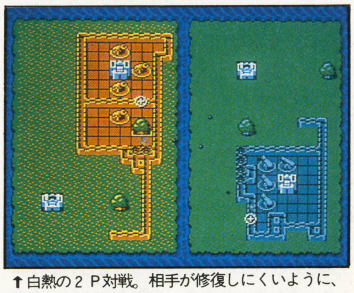
■コナミ／発売日未定／価格未定

●壁を破壊し、壁を築く。壁を破壊し……

太平洋を越えてやってきた『ランパート』がコナミ流の絶妙なアレンジを加えてＦＣに移植されたのだ。せまりくる敵を砲撃し、敵に破壊された壁を修復する、戦闘・修復の２ターンでゲームは構成されている。

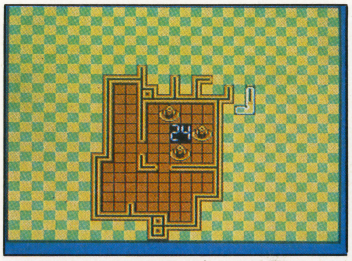
１Ｐゲームは、４つの難易度が用意されていて、それぞれ現代戦、赤ずきんちゃん、ファンタジー、戦国武将と異なった世界観を持っており、さらに進行すると違った目的が生まれてくる、ちょっとしたシナリオ仕立てになっているのである。

アーケード版で誰もが熱くなった対戦プレイも、もちろんバッチリ完全に移植されていて、購買欲を刺激されてしまうのだ。



↑白熱の２Ｐ対戦。相手が修復しにくいように、破壊するのがコツだ

→城の位置決定。ちょっと考えないと……



↑城を築くターン。数種のブロックを回転させながら、上手に壁を拡げていくのだ。欲をかくと、埋まらなくなるぞ

←ＲＰＧ面。たつ巻とドラゴンが恐怖だ

©1991 Parker Brothers, Division of Tonka Corporation ©1991 ソフエル ©KONAMI 1991 ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. ©ATARI GAMES

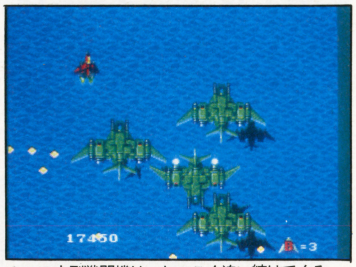
PC 雷電

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

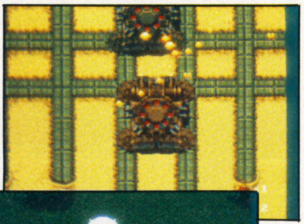
■ハドソン／11月22日発売 ¥7200（税抜き）

●演歌のように、ロングランヒット！

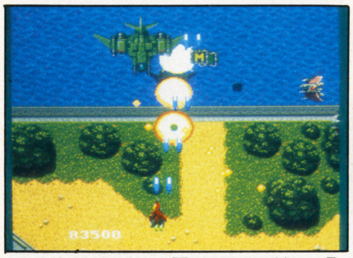
アーケードに登場して以来、シューティングプロ、アマ問わず、長く愛されているバリバリシューティングが、この度PCにも移植され、完成した。PC版での変更は残念ながら1人プレイ専用の設定になってしまったことだが、ゲームは業務用に出来る限り近づけようと努力した力作に仕上がっている。シンプルさが特徴だったパワーアップもそのままに、このゲームは縦スクロールシューティングの決定版！と断言してもいいくらいだ。自機がやられた後のパワーダウンも隠れキャラを出現させればフォローされるようになっているしね。SCD版に先行し、Huカードでまず発売だ！



↑この中型戦闘機は、しつこく追い続けてくる。確実に破壊することが賢明



→一面のボスは2台で攻めてくる



↑目の前にあるMとH、両ミサイルのパネル。目をくらましてはいけない。時機を見切わめて入手しろ

←はっきりいって難易度は高め

PC レディ・ファントム

ジャンル	SLG
バックアップ	CD内蔵メモリー

■レーザーソフト日本テレネット／SCD-ROM²／発売日未定／価格未定

●スーパーCD-ROM²初のSLG

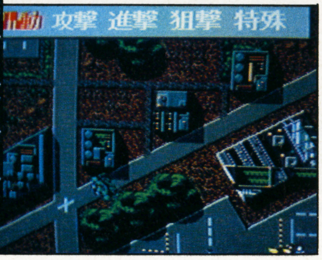
レーザーソフト日本テレネットのスーパーCD-ROM²参入第1弾はOVA感覚のSLGだ。ガルドーバ宙域における惑星間戦争において、1つの新兵器が開発された。幽体隔離システムによって人体より霊魂のみを取り出し、それに強靭な機械の肉体、『ファントム・メディア』を与える。それによって苛酷な環境下での作戦行動が可能になるのだ。『ファントム・メディア』を操作するために選ばれた5人の少女、人々は、彼女達を『レディ・ファントム』と呼んだ…。ビジュアルシーンの多用や、ターン制の廃止によってスピーディーかつドラマチックに。これが新時代のSLGだ。

→幽体隔離システムによる新兵器の登場だ

←コンピュータゲーム初の射界・照準線処理

↑ターン制を廃止し、コンピュータとの同時制になった。もう待ち時間のイライラはない

↓クリア条件は各シナリオによって異なる。条件に見合った戦術を練り、行動しなければ明日は見えない



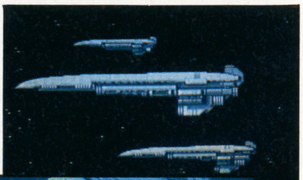
PC スーパーシュヴァルツシルト

ジャンル	SLG
バックアップ	ロムロム内蔵メモリ

■工画堂スタジオ／12月発売予定／¥7800（予）

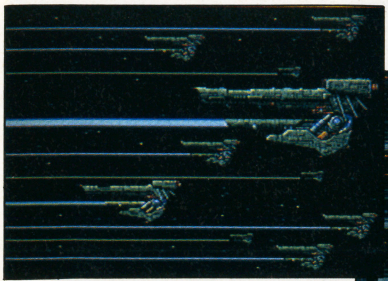
●君よ、大銀河の覇者となれ!!

パソコンの人気SLG『シュヴァルツシルト』がスーパーになってPCに登場する。内容はパソコン版のⅠとⅡをミックスしたもの。大銀河シュヴァルツシルトのソマリ星系、オーラクルム王国。物語はこの国で突然クーデターが起こったところから始まる。主人公である王子は、死んだ国王に替わって内乱を鎮圧すべく、艦隊の指揮をとるのだ。全体としては6つのシナリオから構成されており、目的を1つ1つ達成していかなければならない。パソコン版との大きな変更点は、マルチウインドウの導入。これによって画面全体の迫力がアップした。超派手な戦闘が画面狭しと行われるのだ。



→壮大なスケールのスペースファンタジー

←もちろんアニメーションの出来は文句なし



↑人がいる限り争いの絶えることはない。大銀河を舞台に、また新たなる血が流れる

↓父の死を悲しんでいる余裕はない。再び祖国を統一し、平和な宇宙を取り戻すまで、休息は許されないのだ

PC スーパー桃太郎電鉄2

ジャンル	ボードゲーム
プレイ方法	最大5P

■ハドソン／12月20日発売／¥6800（税抜き）

●帰ってきたスーパー桃鉄

さくまあきら、土居たかゆきなどなどの豪華スタッフが、またまたビッグソフトをリリースしてくれるのだ。抜群の完成度を誇った前作をベースにし、今回はゲームを盛り上げるためなら、何でもやってしまうという面白主義によって鋭意制作されているのだ。じゃ、変更点をざっと紹介しよう。マップには、日本人好きのするハワイ、グアム、サイパンを追加。イベントはF1レース、選挙に出馬などなど約30種。カードも、約60種。そしておなじみのビンボー神が今回は、ミニボンビーとキングボンビーの2パターンに。怪獣モモスラ、ドジラに対抗して謎の新怪獣もやってくるのだ。

↑せっかくハワイにいっても持ち金がこれじゃあねえ。トホホ

→ハーイ桃太郎です。現在の状況は……

↑「ボンビ〜！」などと言っているのは、某スタジオの社長さま。いつもお世話になっております

←目的地に一番乗り！やったね

©HUDSONSOFT ©SEIBU KAIHATSU INC. ©レーザーソフト日本テレネット ©1989 1991工画堂スタジオ

PC らんま1/2 ～とらわれの花嫁～

ジャンル	アドベンチャー
プレイ方法	1P専用

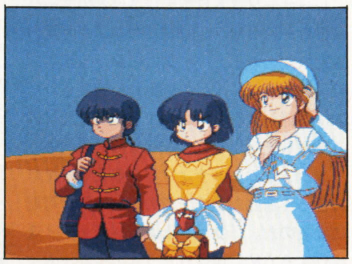
■メサイヤ／CD－ROM／12月中旬発売／¥6800(税抜き)

●ルーミックワールドがCD-ROMに

超大ヒット作で、現在も少年サンデー誌上で好評連載中の「らんま½」が、メサイヤの手によって、デジタルコミックとなってCD－ROMで発売されるのだ。

デジタルコミック、というからには、やはりアドベンチャーゲームとは異なる。いじわるな謎などは、一切なくて、前作の3倍に増えたアニメそのままのビジュアルが楽しめるようになっているのだ。

声優も、前作同様、アニメと同じ豪華キャストが抜てきされていて、まさに「らんま½」が、そのまんま、ゲームになっている。熱狂的、高橋留美子ファンには絶対、見のがせないソフトなのだ。



↑三人で出かけることに。書き込み具合に注目してみてよ

→必要以外のコマンドは表示されません

↑少年サンデー連載中の超人気コミック。アニメにも、もちろんなったし、グッズもたくさん売ってるんだよね

←らんまは男の子でもあり女の子でもある……

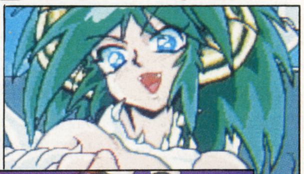
PC 雀偵物語 宇宙探偵ディバン

ジャンル	ETC
プレイ方法	1P専用

■アトラス／CD-ROM²／12月発売予定／価格未定

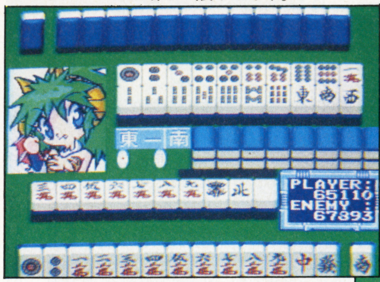
●華やかなビジュアルで魅せるパート2

前作から1年の沈黙を破って、雀偵物語が帰ってきた。物語の舞台は近未来の地球。主人公の探偵ダイは、宇宙探偵ディバンとなり、悪の秘密結社「麻龍」に立ち向かうのだ。今回は、CD－ROM²の特性を最大に生かすべく、サウンド＆ビジュアル面を強化。キャラクターデザイン等にアニメスタジオＯＸを起用、16名の声優を投入した。主題歌は、ライブハウスを中心に活躍中のボーカリスト、川村ゆみだ。ディバンに変身すると様々な必殺技が使えるが、このシーンも派手なグラフィックで見せてくれる。家庭用には珍しく、Ｈなシーンが入っているのもファンには嬉しい限りだろう。



→子供を麻雀牌にしようとする麻獣メルリス

←喜べっ！ これが脱衣シーンだっ!!



↑カワイイ顔をしているが、こいつも麻龍の手下の怪人。油断は禁物だぞ

↓ディバンに変身すれば闘牌中に必殺技が使える。名前だけ見ても麻雀とどう関係あるのかよく分からない

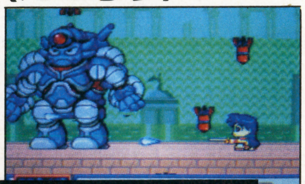
MD SDヴァリス

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P対戦可

■レーザーソフト／発売日未定／¥6800(税抜き)

●SD版が一番プリティ(だと思う)

各種ゲーム機を縦横無尽にかけめぐり、熱狂的ファンを増やしている『ヴァリス』が、とうとう！というか、やっととでもいうかスーパーデフォルメされてゲームになった。内容面でまず驚くのが、コスチュームが、セーラー服、中国服、レオタード風のスピード・スーツなどなど6種のうちから選択できることだ。ファン心をくすぐってくれる。ゲームは全5面で、中ボス、大ボスを倒せばクリアーというスタンダードなアクションゲームになっている。コンティニューはニントモカントモ嬉しいことに無限に設定されている。色々、きめてくれるよね、レーザーソフトさん。



→3面のボス。蒼サイのガイアス

←優子のアップ。怒った顔がまた何ともグー

↑駅を歩く優子。何にもしないと、こっちを向いてニコッと笑うぞ

↓3面のボス、ギラ。まず会話をしてみるが2人はこの後、戦闘を開始することに……

MD ローリングサンダーⅡ

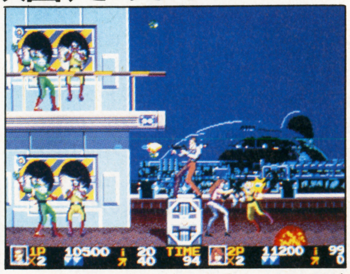
ジャンル	アクション
プレイ方法	2P同時可

■ナムコ／11月19日発売／¥7000(税抜き)

●うさんくさいスパイ映画、そのままに

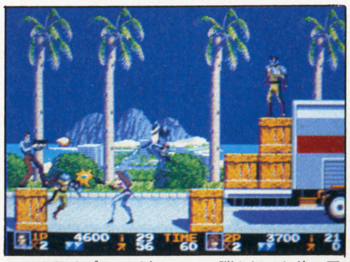
日本よりも、むしろアメリカで好評を得ている「ローリングサンダー2」がアーケード版から、早々と移植されたのだ。

今回、任務にあたるのは特殊工作部隊の腕利き工作部「アルバトロス」「レイラ」両2名。当然2人同時プレイが可能となっているのだ。前作で壊滅させたはずの秘密結社「ゲルドラ」が「ネオゲルドラ」となり復活した。その主宰をしている「ギムドー」を追いつめるのが今回の目的となっている。シンプルなアクションを基調にリアルな「銃声音」とミス時の「悲鳴音」、そして「スパイ映画」そのままの演出で魅せるビジュアル。見のがせない1本だぞ。



↑始めは一発の攻撃でも死んだ敵が、2発3発ブチこまないとダメになる

→扉の向こうは弾薬庫。うばえ！



↑2人同時プレイが楽しい！ 弾を打った後の反動なども、しっかりと表現されていて、思わず唸る

←美男と美女のイカスコンビだ。一面クリアー！

Ⓒ高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ ⒸNCS Ⓒ1991 ATLUS Ⓒレーザーソフト日本テレネット Ⓒ1981／1991 NAMCO LTD.

MD SOL-FEACE

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

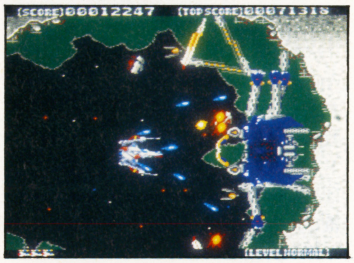
■ウルフチーム／CD-ROM／12月発売予定／価格未定

●ウニョウニョ、多関節キャラ続出

まずX68000でリリースされ、多関節を持った敵キャラクターが続々登場した『SOL−FEACE（ソル・フィース）』がMEGA−CDに移植されることになった。

簡単操作がウリのサイドビューシューティングで、パワーアップはブラスター、ワイドブラスター、メルト・レイ、バーン・ビュレット、以上四つの補助ユニットが用意されている。これらのユニットを機体の上か下のどちらかに装着して、そのステージにあった攻略をすることができるのだ。

パソコン版と比較すると、オリジナル面、パワーアップ、敵キャラが追加されていて、1度やった人も、もう1回やらなくちゃねえ、となっているのだ。



↑このボスキャラは、まさに多関節の鬼。コロニーの外壁をツメでハギ取り、投げつけてくる

→中ボスが現われた。気をひきしめろ！

←1面の中ボスは割と弱めなので安心ね

↑敵、基地内の奥には、やっぱりボスキャラがいた。足を、うにうにに動かし、のっしのっし歩いてマイキャラを攻めてくる

MD アーネスト・エバンス

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

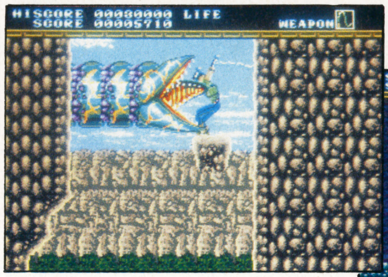
■ウルフチーム／CD-ROM／12月発売予定／価格未定

●なめらか、スムース、いい気持ち

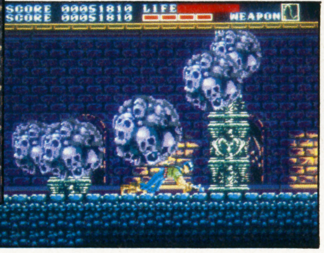
X68K版『SOL−FEACE』のスタッフが、新たにMEGA−CD用アクションゲームを開発したぞ。『SOL−FEACE』同様、多関節キャラが使われており、鞭の勢いを利用した大ジャンプ、前転、歩伏前進など、様々なアクションが自然な動きで表現されているのだ。プレイヤーは3人のキャラクターから1人を選択する。武器は20種類近くにも及び、ボタン操作で選択が可能だ。タイトル画面でコンフィグモードを選べば、操作ボタンの変更はおろか、ビジュアルシーンのON／OFFまでができてしまう。グラフィックで驚く、ギミックたくさんのソフトなのだ。

→見よ！多関節キャラの滑らかな動きを!!

←戦闘はライフ制、武器は右上に表示される



↑主人公のエバンスは、ベテランのトレジャーハンター。インディ・ジョーンズを彷彿させる



↓1つのステージにも連続性のある様々なエリアがあり、プレイヤーを飽きさせない。敵モンスターのインパクトも強烈だ

MD テクモワールドカップ'91MD

ジャンル	スポーツ
プレイ方法	2P対戦可

■シムス／12月発売予定／価格未定

●近頃流行りのサッカーソフト決定版！

ゲーセンでみんなを熱くさせた対戦サッカーゲーム『テクモワールドカップ』が、シムスの手によってMDに移植されるぞ。モードは、大きく分けるとテストゲームとワールドカップの2種類。テストゲームは、24カ国の中から1チーム選択してプレイするもので、2P対戦も可能だ。一方、ワールドカップは1Pのみで、24カ国の中から選択した1チームで予選、決勝トーナメントを勝ち抜き、優勝を目指すというもの。

ラスタスクロールによって表現された流れるようなフィールドのグラフィックは一見の価値ありだ。来たるべきサッカーブームに備えてアナタもやってみては!?

→ワールドカップで世界の頂点を目指せ

←フォーメーションは4種類から選択可能

↑コーナーキックやスローインになると、選手が画面に背を向け、ライン外へと向う。リアルだ…

↓ゴール前での激戦はサッカーの大きな魅力の1つだ。敵のディフェンスを突破して、お前のシュートを叩き込め！

MD ノスタルジア〜1907〜

ジャンル	アドベンチャー
セーブ方法	バックアップ

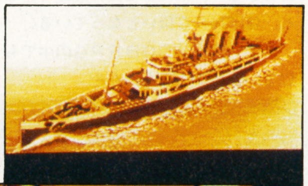
■シュールド・ウェーブ／CD-ROM／2月発売予定／価格未定

●感情が激しくアクションする

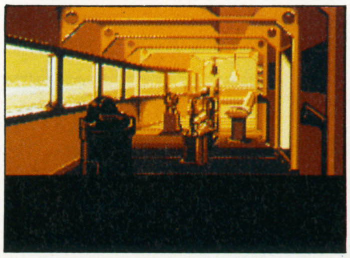
シュールド・ウェーブ発、メガCD初のアドベンチャーソフト「ノスタルジア〜1907〜」の第一報が届いたぞ。

1907年、航海中の豪華客船「ノスタルジア号」が突如無線で乗っ取りを宣言され、さらに機関室を爆破され、客船が孤立無援の漂流を始めた場面から物語は始まる。ゲームの特徴は、被疑者を尋問する際にキャラクターの姿勢を操作し、その姿勢に応じてセリフが選択されるところ。音楽、そして内蔵音源を生かした対話や効果音との相乗効果によって、プレイヤーは今までにないゲーム体験ができるはずだ。ソフトにはサントラCDもつくぞ。

↑それにしても、美しいグラフィック。この色使いには、大拍手を送りましょう



→画面は開発中のもの。変更、たくさん有り



↑パソコン版の完全移植＋MEGA−CDの機能を生かしたヴォイス、なめらかなキャラのアニメーション

←黒い部分に各種パラメーターが入るのです

ⒸWOLF TEAM ⒸTECMO,LTD. 1990 PEPROGRAMED GAME ⒸSIMS CO., LTD.1991 Ⓒシュールド・ウェーブ

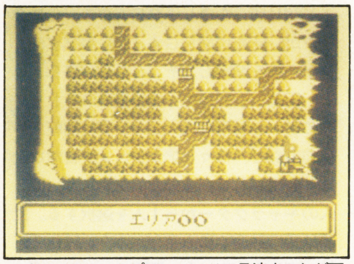
GB ベリウスII宿命の戦士たち(仮)

ジャンル	アクションRPG
バックアップ	バッテリー

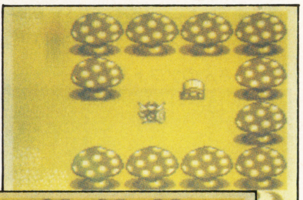
■サミー／1月発売予定／価格未定

●キャラクターはよりどりみどり!?

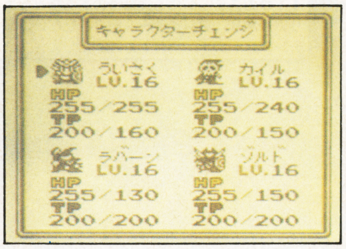
サミー工業から、昨年10月に発売された『ベリウス』の続編が発表されたぞ。前作で倒された魔神ベリウスが復活し、主人公の勇者が立ち上がるという物語だ。前作のウリであった2人同時プレイはなくなり、新たに〝キャラクターチェンジ〟システムが採用された。これは、プレイヤーがいつでも自由に動かせるキャラクターを決定できるというもの。キャラクターは最大8人。魔法使い、武道家といったスタンダードなものから、天使、ゾンビなど一風変わったものまでよりどりみどりだ。それぞれ個性的な能力を持っているので、好みと状況によって使いわけてみよう。



↑各エリアのマップはコマンドで見渡すことが可能。洞窟の奥などにはレベルアップのアイテムが



→攻撃・特殊能力は右下に表示される



↑これが噂のキャラクターチェンジシステム。戦士、妖精、僧侶、魔法使い、武道家、暗黒剣士、ゾンビ、天使の8人から随時選択する

←こうやって7人の仲間を集めていくのだ

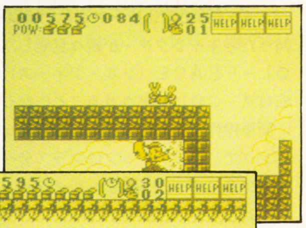
GB POPEYE2

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P対戦可

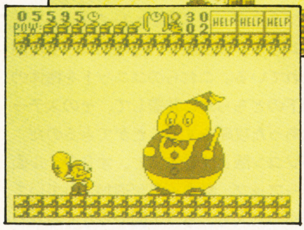
■シグマ商事／11月22日発売／¥3500(税込み)

●ほうれん草好きの君に贈るこの1本!!

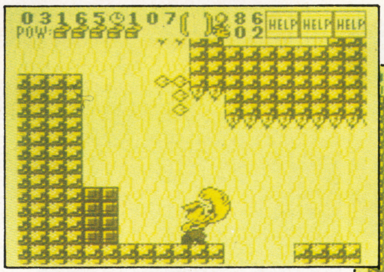
誰もが知ってるアメコミヒーロー、ポパイが再びゲームになったぞ。前作と違って今回は横スクロールのアクションゲームだ。目的は、ブルートにさらわれたオリーブを救出し、宝島を手に入れること。1ラウンド4ステージからなる全16ステージの舞台は、船や洞窟、地底湖など。電気クラゲや毒ヒトデが君の行手を阻む。ほうれん草アイテムをいっぱいとればパワーアップ、スーパーパンチやスーパーショットが出せるようになるぞ。ちなみに2P対戦では、2P側がブルートとなり、得点を競うのだ。さあ、オリーブが君の助けを待っている。「ポパァ～イ～たぁすけてぇ～」



→ブロックをぶんなぐって壊していくポパイ

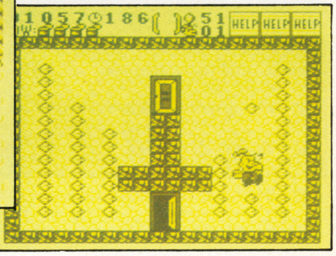


←ボスキャラはデカい。とんでもなくデカい



↑ほうれん草アイテムを集めると、腕がこ～んなにデカくなる。マンガのまんまなのだ

↓ボーナスステージ。コインを100個集めると1UPするのは、どこかのゲームと同じ。なんか楽しそーなポパイだね



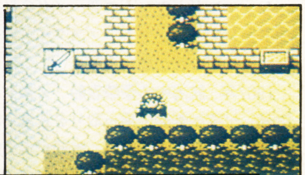
GB ヘラクレスの栄光(仮)

ジャンル	RPG
バックアップ	バッテリー

■データイースト／発売日未定／価格未定

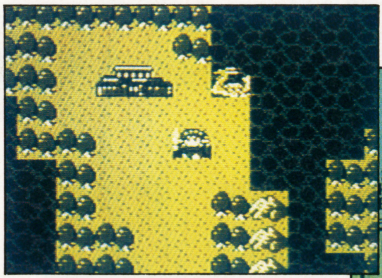
●ギリシアの大地を三たび英雄が駆ける

ＦＣ版「2」に続く、ヘラクレスの栄光シリーズ第3弾がＧＢで登場するぞ。今回の主人公は1作目と同じく、ヘラクレス本人。タイタン神族の長クロノスによって神石から削り取られた5つのズイを見つけ出し、封印することが目的だ。名前の変更が可能で、神様との2人パーティーを組める。仲間にできる神様はレベルアップと共に増えていき、最大13神だ。魔法を使えるという利点がある一方、武器やアイテムの売買ができない、ＨＰが自由に回復できないなど、ほぼＮＰＣ扱いとなっている。〝外伝〟流行りのＧＢＲＰＧの中でも上位にくい込めそうな力作だぞ。



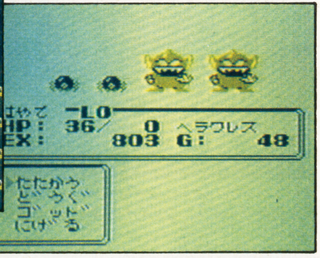
→今回は、ヘラクレスと神の2人パーティー

←おなじみのコマンド入力式ＲＰＧだ



↑ＦＣ版『Ｉ』から数面年後の世界が舞台。既に伝説となったヘラクレスが再び地上に降り立つ

↓シリーズ1作目にあった「武器の老朽化」システムが復活。鍛冶屋のヘパイトスは出てくるのかな?



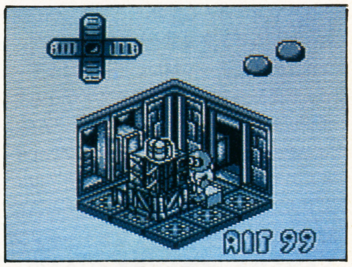
GB アルタードスペース

ジャンル	パズルアクション
プレイ方法	1P専用

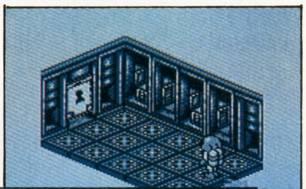
■EPICソニー／11月22日発売／¥3500(税込み)

●知力を尽くして脱出を図れ!

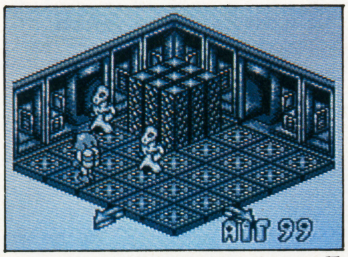
ＥＰＩＣソニーの新作は、ＦＣ版『ソルスティス』を基にしたパズル型アクションゲームだ。プレイヤーは、エイリアンに捕えられ、宇宙ロケットの1階に閉じ込められている。脱出するには、数々の罠や敵の妨害を避けながら、9階のポッドまでたどり着かねばならない。部屋数は実に250を越える。ポイントとなるのはブロックだ。空中停止、水平移動、垂直移動など様々なタイプのブロックを上手く使い、難関を乗り越えろ。空気ボンベの残量がゼロになったら、ゲームオーバーだ。時間だけでなく、罠や敵に触れた時にも空気がもれてしまうので気をつけるべし。



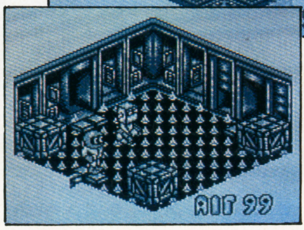
↑エアタンクの残量は次第に減っていく。ゲームオーバーになる前に補充するべし



→アイテムのカギがないと開かない扉もある



↑敵は大別すると、エイリアンとロボットの2種類。各々、攻撃するためのアイテムが違うので、間違えないよーにね



←罠だらけの部屋。どうやって切り抜ける!?

©1991 SAMMY ©1991 Sigma Enterprises Inc. ©1991 King Features Syndicate Inc. ©1991 DATA EAST CORP. ©1991 SONY IMAGE SOFT INC.

SCHEDULE 新作スケジュール表

SUPER FAMI-COM●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月4日	超魔界村	カプコン	¥8500
10月25日	SUPER E.D.F.	ジャレコ	¥8700
10月29日	ファイナルファンタジーⅣ　イージータイプ	スクウェア	¥9000
10月31日	悪魔城ドラキュラ	コナミ	¥8800※
10月予定	雷電伝説	東映動画	¥8700※
11月21日	新・ゼルダの伝説 ～もうひとつのハイラル～	任天堂	¥8000※
11月29日	弟切草(おとぎりそう)	チュンソフト	¥8800
11月下旬	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	¥9800
11月下旬	スーパーファイアープロレスリング	ヒューマン	¥8500
11月予定	戦え原始人Joe & Mac	データイースト	¥8500
11月予定	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産	エンジェル	¥9500(予)
11月予定	ディメンション・フォース	アスミック	¥8500
11月予定	スーパー上海ドラゴンズアイ	ホットビィ	¥7800
12月13日	ラグーン	ケムコ	¥8500※
12月13日	スーパーワギャンランド	ナムコ	¥8300
12月18日	レミングス	サン電子	¥8500
12月中旬	スーパーフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥7700
12月中旬	バトルコマンダー	バンプレスト	¥9800
12月中旬	サンダースピリッツ	東芝EMI	¥8600(予)
12月下旬	スーパー信長の野望 武将風雲録	光栄	未定
12月予定	ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻	エポック社	¥8800
12月予定	北斗の拳5	東映動画	未定
12月予定	スーパーチャイニーズワールド	カルチャーブレーン	¥8800
12月予定	S・T・G（ストライクガンナー）	アテナ	¥8900
12月予定	シムアース	イマジニア	¥9800(予)
12月予定	豪槍神雷伝説MUSYA(武者)	データムポリスター	¥8800(予)
12月予定	F-1エキゾースト・ヒート	セタ	¥8900
12月予定	反省ザル・ジローくんの大冒険	ナツメ	¥7000
12月予定	ロマンシング・サ・ガ	スクウェア	未定
1992年			
1月予定	飛龍の拳Ⅳ	カルチャーブレーン	¥8800
1月予定	SUPER CUP SOCCER(仮)	ジャレコ	未定
2月予定	ナグザットスーパーピンボール(仮)	ナグザット	¥8500
2月予定	バズー！魔法世界	ホットビィ	未定
2月予定	トップレーサー	ケムコ	未定
3月予定	機甲警察メタルジャック	アトラス	未定
3月予定	超攻合神サーディオン	アスミック	¥8800(予)
3月予定	ファランクス	ケムコ	未定
4月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国	カルチャーブレーン	未定
4月予定	パリ・モスクワ・ペキン・マラソンラリー	メルダック	未定
4月予定	プロフットボール	イマジニア	¥7900(予)
6月予定	つっぱり大相撲 立身出世編	テクモ	未定
7月予定	甲子園2(仮)	ケイ・アミューズメントリース	未定
10月11日	高橋名人の大冒険島	ハドソン	¥8500
来春	芹澤のぶおのバーディトライ(仮)	東宝	未定
来春	スーパーアレスタ(仮)	東宝	未定
未定	SOLSTICE Ⅱ	EPICソニー	未定
未定	NEW 3D GOLF SIMULATION Vol.2	T&Eソフト	未定
未定	ウィザードリィⅤ	アスキー	未定
未定	ワンダーブック	アスク講談社	未定
未定	真・女神転生	アトラス	未定
未定	パワーモンガー	イマジニア	未定
未定	ドラゴンクエストⅤ	エニックス	未定
未定	ドラゴンスレイヤーⅥ英雄伝説	エポック社	¥9800(予)
未定	マジックソード	カプコン	¥8500
未定	BREATH of FIRE	カプコン	未定
未定	マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生～	カプコン	未定
未定	ミステリーサークル(仮)	ケイ・アミューズメントリース	未定
未定	パチ夫くん(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	スーパーノヴァ	コピアシステム	未定
未定	ポッパーズ	サン電子	未定
未定	鈴木亜久里のF1スーパードライビング	ジー・アミーズメント	未定
未定	マイト・アンド・マジック book2	ジー・アミーズメント	未定
未定	指輪物語	ジー・アミーズメント	未定
未定	ハットトリックヒーロー	タイトー	未定
未定	キャプテン翼Ⅲ	テクモ	未定
未定	スーパーバーディー・ラッシュ(仮)	データイースト	未定
未定	ヘラクレスの栄光(仮)	データイースト	未定
未定	おざなりダンジョン	データム・ポリスター	未定
未定	F1(仮)	ナグザット	未定
未定	アースライト	ハドソン	¥8500
未定	中嶋悟SUPER F1 HERO	バリエ	未定
未定	F-1グランプリ	ビデオシステム	¥8800
未定	SDガンダムX	ユタカ	未定
未定	スーパー麻雀大会	光栄	未定
未定	ダイナウォーズ	アイレム	未定
未定	ノスフェラトウ	セタ	未定
未定	シンヴァサーガ	セタ	¥8900
未定	初代 熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	¥8900
未定	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	未定
未定	サイバリオン	東芝EMI	未定
未定	バックトウ・ザ・フューチャー2	東芝EMI	未定
未定	MOTHER2	任天堂	未定
未定	斬	ウルフチーム	価格未定
未定	信長公記	やのまん	価格未定
未定	リングマスター	やのまん	価格未定
未定	ストリートファイターⅡ	カプコン	価格未定

再販予定

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月19日	ウルトラマン	バンダイ	¥7800

FAMI-COM●ファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月4日	ちびまる子ちゃん うきうきショッピング	ナムコ	¥5800
10月5日	からくり剣豪伝 ムサシロード	ユタカ・バンダイ	¥6800
10月12日	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士	バンダイ	¥8200(予)
10月25日	カオスワールド	ナツメ	¥7000
10月25日	たいむゾーン	シグマ	¥6200
10月26日	ぷよぷよ(ディスクライターでの書き換えのみ)	徳間書店インターメディア	¥600
10月26日	特救指令ソルブレイン	エンジェル	¥6000(予)
10月30日	グレートディール	ヘクト	¥6800
10月中旬	モノポリー	トミー	¥6800
10月予定	ザ・ブルーマリーン	ホットビィ	¥6300
10月予定	ビッグフット	アクレイムジャパン	¥4980
10月予定	テトリス2	BPS	¥6500
11月15日	スターウォーズ	ビクター音楽産業	¥6700
11月15日	地底戦空バゾルダー	ソフエル	¥6300
11月15日	少年アシベ ネパール大冒険の巻	タカラ	¥6980
11月15日	ラディア戦記 黎明編	テクモ	¥6900
11月15日	パチ夫くん4	ココナッツジャパン	¥8800
11月22日	テクニカルポイント採用　燃えプロ最強編	ジャレコ	¥6700(予)
11月29日	ファミコン囲碁入門	アイマックス	¥6500(予)
11月29日	バナナン王子の大冒険	タカラ	¥5900
11月29日	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	¥7800
11月下旬	スノーブラザーズ	東亜プラン	¥6500
11月予定	ギミック！	サン電子	¥6200
11月予定	大工の源さん	アイレム	¥6500
11月予定	ミグレイン	アクレイムジャパン	¥4980
11月予定	ランパート	コナミ	¥5800
12月6日	伝染るんです。かわうそハワイへ行く。	タカラ	¥6800
12月6日	平成天才バカボン	ナムコ	¥5800
12月13日	東京パチスロアドベンチャー	ココナッツジャパン	¥6800
12月13日	T・M・N・T・2	コナミ	¥6900
12月13日	つるピカハゲ丸くん めざせ！つるセコの証	ジャレコ	未定
12月14日	ヨッシーの卵	任天堂	¥4900※
12月20日	人生劇場3	タイトー	¥6400
12月20日	タイニートゥーンアドベンチャーズ	コナミ	¥4900
12月20日	ダイナマイトバットマン	サン電子	¥6500
12月20日	ファミスタ'92	ナムコ	¥5000
12月20日	モンスターメーカー 七つの秘宝	ソフエル	¥6800
12月上旬	パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ！	アイレム	¥5800
12月上旬	バトルトード	メサイヤ	未定
12月中旬	チキチキマシン猛レース	アトラス	¥6800
12月中旬	テクモスーパーボウル	テクモ	¥7800
12月下旬	信長の野望 武将風雲録	光栄	未定
12月予定	太陽の勇者ファイバード	アイレム	未定
12月予定	第2次スーパーロボット大戦	バンプレスト	¥8200
12月予定	鳥人戦隊ジェットマン	エンジェル	¥6000(予)
12月予定	アスミッくんランド	アスミック	¥6300(予)
12月予定	ハドソンホーク	EPICソニー	未定
12月予定	バーズテイルⅡ	ポニーキャニオン販売	¥6980
12月予定	バッキーオヘア	コナミ	未定
12月予定	ACES～アイアンイーグル3～	パックインビデオ	未定
1992年			
1月中旬	ファイアーエンブレム外伝	任天堂	¥6000
1月予定	ビジネスウォーズ	ヘクト	¥9700
1月予定	がんばれゴエモン外伝2～天下の財宝～	コナミ	未定
1月予定	AD & D ドラゴンオブフレイム	ポニーキャニオン	¥6800
1月予定	F1サーカス	日本物産	¥6600
2月予定	麻雀大戦	日本物産	¥6600
2月予定	いけいけ熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘	テクノスジャパン	¥6200
2月予定	将棋名鑑'92	ヘクト	未定
2月予定	ミッキーマウス	ケムコ	未定
3月予定	リトルサムソン	タケル	未定
3月予定	ブラック ボックス テレビジョン	メルダック	未定
3月予定	ムーンクリスタル	ヘクト	¥9700
来春	舛添要一の朝までファミコン(仮)	ココナッツジャパン	未定
来春	1999(仮)	ココナッツジャパン	未定

再販予定

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月5日	ロードランナー	ハドソン	¥4500
10月下旬	ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!	バンダイ	¥8200
11月中旬	まじかる★タルるートくん	バンダイ	¥5800
12月6日	囲碁指南'91	ヘクト	¥6800

発売日未定

- ダービースタリオン／アスキー／¥6800
- ジャストブリード／エニックス／未定
- セイバーキッズ／エンジェル／未定
- バルセロナ'92(仮)／カプコン／未定
- レッドアリーマーⅡ／カプコン／未定
- ロケットレンジャー／ケムコ／¥6000
- ロッキー(仮)／サミー／未定
- マジックキャンドル／サミー／未定
- パズロット／サミー／未定
- スーパードッグ ブービー～赤ちゃん大冒険の巻～／ジャレコ／未定
- シルヴァサーガ／セタ／未定
- スペースオペラ・大いなる神々／ソフトウェア興業／未定
- ドンドコドン2／タイトー／未定
- シードック(仮)／ビック東海／未定
- ロービー／ビック東海／未定
- カブト(仮)／ビック東海／未定
- 怪盗シュガー(仮)／ビック東海／未定
- 帝都大戦／ポニーキャニオン販売／未定
- ルーンマスター／ユタカ・バンダイ／未定
- SDガンダムガチャポン戦士4ニュータイプストーリー／ユタカ・バンダイ／未定
- ウルトラマン倶楽部3またまた出撃／ウルトラ兄弟／ユタカ・バンダイ／¥7800(予)
- 神界／東映動画／¥9800(予)
- オフザーケン／徳間書店インターメディア／¥6800
- 幻獣創世記／日本物産／未定
- ダブルムーン伝説／メサイヤ／未定

PC ENGINE●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月4日	メソポタミア	アトラス	¥6800
10月11日	クイズアベニュー2	NECアベニュー	¥6800
10月18日	ワールドサーキット	ナムコ	¥5800
10月25日	天使の詩(SCD-ROM)	RIOT日本テレネット	¥7400
10月25日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説(SCD-ROM)	ハドソン	¥6800
10月25日	ポピュラス ザ・プロミストランド(SCD-ROM)	ハドソン	¥5800
10月25日	バニラシンドローム(CD-ROM)	日本物産	¥6900
11月8日	プリンス・オブ・ペルシャ(SCD-ROM)	リバーヒルソフト	¥6800
11月8日	タイム クルーズII	フェイス	¥7200
11月15日	マジカルチェイス	パルソフト	¥7800
11月22日	雷電	ハドソン	¥7200
11月29日	スーパーメタルクラッシャー	パックインビデオ	¥6200
11月29日	将棋 初心者無用	ホームデータ	¥7300
11月29日	ファイティングラン	日本物産	¥6900
11月中旬	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	¥6800
11月下旬	レディ・ファントム(SCD-ROM)	レーザーソフト	¥6980
11月予定	エフェラ&ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
11月予定	バブルガム クラッシュ	ナグザット	¥7200
11月予定	モンスタープロレス	アスク講談社	¥6800
11月予定	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟(SCD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
11月予定	ロードオブウォーズ(CD-ROM)	システムソフト	¥6800
12月6日	ドラえもん のび太のドラビアンナイト	ハドソン	¥5800
12月6日	スーパーシュヴァルツシルト(CD-ROM)	工画堂スタジオ	¥7800㊮
12月13日	ヴァリスティックス	ココナッツジャパン	¥6900
12月20日	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	¥6800
12月27日	ドラゴンセイバー	ナムコ	¥6800
12月上旬	太平記(CD-ROM)	インテック	¥6800㊮
12月上旬	雀偵物語2 宇宙探偵ディバン(CD-ROM)	アトラス	¥6800
12月上旬	らんま½(CD-ROM)	メサイヤ	未定
12月予定	R-TYPE COMPLETE CD	アイレム	未定
12月予定	熱血高校ドッチボール部PCサッカー番外編(SCD-ROM)	ナグザット	¥7200
12月予定	ブロウニング(SCD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
12月予定	なりトレ~ザ・スゴロク'92~(CD-ROM)	レーザーソフト	未定
12月予定	IQ PANIC(CD-ROM)	アイ・ジー・エス	¥8900
12月予定	サイバードッジ	トンキンハウス	価格未定
1992年			
1月24日	忍者龍剣伝	ハドソン	¥6500
1月予定	冒険男爵ドン	アイマックス	¥6800㊮
1月予定	COCORON(CD-ROM)	タケル	未定
2月予定	パチ夫くん十番勝負	ココナッツジャパン	¥7900
2月予定	未来少年コナン(SCD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
3月予定	夢幻戦士ヴァリス(SCD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
3月予定	川のぬし釣り	パックインビデオ	未定
12月13日	秘宝伝説 クリスの冒険(CD-ROM)	パックインビデオ	未定
来春	雷電(SCD-ROM)	ハドソン	未定
来春	カラーウォーズ(CD-ROM)	ココナッツジャパン	未定

発売日未定

- レインボーアイランド(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ワードナの森(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ストライダー飛龍/NECアベニュー/未定
- フォゴットンワールド(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ギャラクシーフォース/NECアベニュー/未定
- マイト&マジックBOOK I (CD-ROM)/NECアベニュー/¥7200
- マイト&マジックBOOK II (SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ホラーストーリー(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- チキチキボーイズ(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ゲイングランド(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- 天地を喰らう(SCD-ROM)NECアベニュー/未定
- ボナンザブラザーズ(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- モンスターメーカー(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- スーパーダライアス2(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ドラゴンブリード/アイレム/未定
- 太閤記(CD-ROM)/アスク講談社/¥8500
- クイズの星/サン電子/¥6500
- TATSUJIN/タイトー/未定
- ミズバク大冒険/タイトー/未定
- 中華大仙2㊀/タイトー/未定
- マミーヘッド㊀/タイトー/未定
- 斬㊀(CD-ROM)/タイトー/未定
- マーブルマッドネス/テンゲン/未定
- ピーターパックラット/テンゲン/未定
- マジカルパズル・ポピルズ/テンゲン/未定
- ライザンバーIII(CD-ROM)/データウエスト/未定
- ちびまる子ちゃん㊀/ナムコ/未定
- 天外魔境II卍MARU(SCD-ROM)/ハドソン/¥7800
- スターパロジャー(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- 銀河お嬢様伝説YUNA(SCD-ROM)ハドソン/未定
- ゲート・オブ・サンダー(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- 盟約の定義/ヒューマン/¥7200
- ファージアスの邪皇帝(SCD-ROM)/ヒューマン/未定
- IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ソーサリアン(CD-ROM)/ビクター音楽産業/¥7200
- LOOM(SCD-ROM)ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツバスケットボール/ビクター音楽産業/未定
- ライジング・サン(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツベースボール/ビクター音楽産業/未定
- TVスポーツアイスホッケー/ビクター音楽産業/未定
- サイバードッジ/ビクター音楽産業/未定
- ホームデータの囲碁㊀/ホームデータ/未定
- サバイバルランナー㊀/ホームデータ/未定
- キャンペーン版大戦略II(SCD-ROM)/マイクロキャビン/未定
- ああっ女神さまっ/メサイヤ/未定
- スプレンディド・サーガ/メサイヤ/未定
- 魔物ハンター妖子~魔界からの転校生~(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- 神聖刻紀ブリーダーズ・ワース㊀(CD-ROM)メサイヤ/未定
- スーパークラスター㊀/メディアリング/未定
- コズミックファンタジー3㊀(SCD-ROM)/レーザーソフト/未定
- ファイティングラン/日本物産/¥6900
- F1サーカス スペシャルポールトウウイン㊀/日本物産/未定
- ザ・プロ野球2㊀(SCD-ROM)インテック/未定
- アルガノス(CD-ROM)/インテック/未定
- つっぱり大相撲/ナグザット/未定
- ダブルドラゴンII(CD-ROM)ナグザット/未定
- ウィザードリィ㊀(CD-ROM)/ナグザット/未定
- ロードス島戦記(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- 不思議の海のナディア(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- 宇宙戦艦ヤマト(SCD-ROM)/ヒューマン/未定
- シュビビンマン3(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- Mine Sweeper(掃海艇)(CD-ROM)/パックインビデオ/未定

MEGA DRIVE●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月10日	デビルクラッシュMD	テクノソフト	¥6800
10月11日	イースIII ワンダラーズフロムイース	RIOT日本テレネット	¥8700
10月11日	ソード オブ ソダン	セガ	¥6000
10月18日	スパイダーマン	セガ	¥6000
10月25日	ワンダーボーイVモンスターワールドIII	セガ	¥7000
10月31日	ビーストウォリアーズ	RIOT日本テレネット	¥8400
10月31日	将棋の星	ホームデータ	¥6700
10月予定	ファイティングマスターズ	トレコ	未定
11月1日	ブロックアウト	セガ	¥6000
11月2日	ドラゴンズアイプラス上海III	ホームデータ	¥5800
11月15日	ルナーク	タイトー	¥6800
11月19日	ローリングサンダー2	ナムコ	¥7000
11月22日	ファンタジア	セガ	未定
11月29日	エグザイル 時の狭間へ	RIOT日本テレネット	¥8900
11月予定	Cal.50(キャリバーフィフティー)	ビスコ	¥8300
11月予定	乱世の覇者	アスミック	¥9800
12月13日	太平記	セガ	未定
12月20日	ゴールデンアックス2	セガ	未定
12月20日	ドナルドダック グルジア王の秘宝	セガ	未定
12月上旬	忍者武雷伝説	セガ	未定
12月中旬	アリシアドラグーン	ゲームアーツ	¥7800
12月中旬	中島悟 F1 GRANDPRIX	バリエ	¥7800
12月下旬	信長の野望 武将風雲録	光栄	未定
12月下旬	F1サーカスMD	日本物産	¥7500
12月予定	ウッドストック~ファンキー・ホラー・バンド~	セガ	価格未定
12月予定	天下布武(CD-ROM)	ゲームアーツ	未定
12月予定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	¥6500
12月予定	タスクフォース・ハリアーEX	トレコ	¥8500
12月予定	LUNAR(CD-ROM)	ゲームアーツ	未定
12月予定	夢幻戦士ヴァリス	RIOT日本テレネット	未定
12月予定	港のトレイジア	RIOT日本テレネット	¥8900
12月予定	アンデッドライン	パルソフト	未定
12月予定	HEAVY NOVA(CD-ROM)	マイクロネット	未定
12月予定	アーネスト エヴァンス(CD-ROM)	ウルフチーム	未定
12月予定	ソルフィース(CD-ROM)	ウルフチーム	未定
12月予定	精霊神世紀 フェイエリア(CD-ROM)	ウルフチーム	未定
12月予定	ノスタルジア 1907(CD-ROM)	タケル	未定
12月予定	鋼鉄帝国	ホットビィ	未定
12月予定	DAHNA 女神誕生(CD-ROM)	アイ・ジー・エス	¥8900
12月予定	三国志II	光栄	未定
1992年			
1月31日	テクモワールドカップサッカー'92MD	シムス	未定
1月予定	JuJu伝説	セガ	未定
1月予定	デトネイター・オーガン(CD-ROM)	ホットビィ	未定
2月予定	ターボアウトラン	セガ	未定
2月予定	BAD OMEN㊀	ホットビィ	未定
2月予定	RPG伝説ヘポイ	セガ	未定
2月予定	忍者外伝	セガ	未定
2月予定	レミングス	サン電子	未定
2月予定	ワールドラリー㊀(CD-ROM)	ビスコ	未定
2月予定	A列車で行こう	セガ	未定
3月予定	コズミックストーリー(CD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
未定	ワニワニワールド	カネコ	¥6600
未定	シャイニングフォース~神々の遺産~	セガ	価格未定
未定	魔獣羅	セガ	未定
未定	ダークウィザード~蘇りし闇の魔道士~(CD-ROM)	セガ	未定
未定	聖魔伝説「3×3EYES」(CD-ROM)	セガ	未定
未定	シムアース(CD-ROM)	セガ	未定
未定	ライズ オブ ザ ドラゴン(CD-ROM)	セガ	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	クライングドラゴン㊀(CD-ROM)	トレコ	未定
未定	ヴァイスII(CD-ROM)	トレコ	未定
未定	アルテイン㊀	トレコ	未定
未定	ちびまる子ちゃん㊀	ナムコ	未定
未定	ダブルドラゴンII㊀	パルソフト	未定
未定	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン	¥7000㊮
未定	アルスラーン戦記(CD-ROM)	ヒューマン	未定
未定	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ビクター音楽産業	未定
未定	封神演義(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	プリンスオブペルシャ	ビクター音楽産業	未定
未定	SDヴァリス	レーザーソフト	¥6800
未定	新・覇邪の封印㊀(CD-ROM)	工画堂スタジオ	未定
未定	シュヴァルツシルト㊀(CD-ROM)	工画堂スタジオ	未定
未定	パワードリフト(CD-ROM)	電波新聞社	未定
未定	スラップファイトMD	東亜プラン	未定
未定	ツインクルテール	東洋レコーディング	未定
未定	デスブリンガー	RIOT日本テレネット	未定
未定	スーパーギャルズパニック	カネコ	未定
未定	ゆみみみっくす(CD-ROM)	ゲームアーツ	未定
未定	笑うせえるすまん第1巻㊀(CD-ROM)	コンパイル	未定
未定	MDアレスタ㊀(CD-ROM)	コンパイル	未定
未定	闘技王キングコロッサス	セガ	未定
未定	牛若丸三郎太物語~24時間戦えますか?~㊀	セガ	未定
未定	シーザーの野望2	マイクロネット	未定
未定	摩天の創滅	講談社経営総研	未定
未定	アイル・ロード(CD-ROM)	ウルフチーム	未定
未定	魔法の少女シルキーリップ㊀(CD-ROM)	RIOT日本テレネット	価格未定
未定	ウイング・コマンダー(CD-ROM)	セガ	価格未定
未定	スウィッチ(CD-ROM)	セガ	価格未定
未定	クイズ㊀(CD-ROM)	セガ	価格未定

※SCD-ROMは、スーパーCD-ROM^{2}対応予定のものです。

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜き価格です。

GAME BOY●ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月18日	ザードの伝説	ビック東海	¥3980※
10月25日	ドラゴンズ・レア	EPICソニー	¥3500※
10月中旬	キャッスリアン	ヒロ	¥3500
11月1日	コナミックゴルフ	コナミ	¥3800※
11月8日	熱血高校ドッジボール部 強敵/闘球戦士の巻	テクノスジャパン	¥3600※
11月15日	T.M.N.T.2	コナミ	¥3800※
11月22日	PoPeYe2	シグマ	¥3500※
11月22日	みんなのたあ坊の仲良し大作戦	キャラクターソフト	¥3980
11月29日	アルタードスペース	EPICソニー	¥3500※
11月下旬	中嶋悟F1HERO GB	バリエ	¥3500※
11月予定	スーパーチャイニーズランド2	カルチャーブレーン	¥3980※
12月3日	ナムコクラシック	ナムコ	¥3500
12月6日	ドッジボーイ	トンキンハウス	¥3500※
12月13日	パチンコ西遊記	ココナッツジャパン	¥3900※
12月13日	バトルオブキングダム	メルダック	¥3800※
12月13日	サガイア	タイトー	¥3600※
12月13日	忍者龍剣伝	テクモ	¥3800※
12月14日	ヨッシーの卵	任天堂	¥2900※
12月17日	雀卓ボーイ	ナムコ	¥3500※
12月20日	モノポリー	トミー	¥3980※
12月20日	アメリカ横断ウルトラクイズPARTII	トミー	¥3980※
12月20日	機甲警察メタルジャック	タカラ	¥3800※
12月20日	ライジンオー	トミー	¥3300※
12月25日	がんばれゴエモン さらわれたエビス丸	コナミ	¥3800※
12月26日	桃太郎伝説外伝	ハドソン	¥4500
12月上旬	SAGA3	スクウェア	未定
12月中旬	ピータン	カネコ	¥3600
12月予定	ミグレイン	アクレイムジャパン	¥3980※
12月予定	TWIN	アテナ	¥3900※
12月予定	トリップワールド	サン電子	¥3500
12月予定	らんま½ 熱烈格闘編	バンプレスト	¥3980
12月予定	太陽の勇者ファイバード	アイレム	未定
12月予定	ハドソンホーク	EPICソニー	未定
12月予定	きんぎょ注意報! わぴこのわくわくスタンプラリー	ユタカ	¥3500※
12月予定	ワールドビーチバレー1991 GB CUP	アイ・ジー・エス	¥3900※
1992年			
1月上旬	WWFスーパースターズ(仮)	ホットビィ	価格未定
1月予定	セレクション2	ケムコ	¥4500
1月予定	ウルティマ失われたルーン	ポニーキャニオン	¥4800
1月予定	リトルマスター2	徳間書店インターメディア	¥4800※
1月予定	トキオ戦鬼~英雄烈伝~	ヒューマン	¥4500※
1月予定	タイニートゥーンアドベンチャーズ	コナミ	未定
2月予定	キャプテン翼 VS	テクモ	¥4200※
2月予定	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	バリエ	未定
3月予定	天神怪戦2 天下御免の五人衆(仮)	メルダック	未定
3月予定	スパイVSスパイIII	ケムコ	未定
来春	ペンタドラゴン	やのまん	未定
来春	うる星やつら	やのまん	未定
未定	SPOT	BPS	¥3500(予)
未定	ダンジョンランド	エニックス	未定
未定	ドラゴンスレイヤー外伝	エポック社	未定
未定	ブルームランド	クエスト	¥4300※
未定	LOST CITY	ゲーム通信社	未定
未定	ベリウスII	サミー	未定
未定	ファンタジック・ウォーズ(仮)	シグマ	未定
未定	ヘラクレスの栄光(仮)	データイースト	未定
未定	鉄道王II	デービーソフト	¥3500※
未定	SDガンダム SD戦国伝2 天下統一編	バンダイ	未定
未定	アレサIII	やのまん	未定
再販予定			
10月予定	一発逆転!DX馬券王	アスミック	¥5900
11月中旬	まじかる★タルるートくん	バンダイ	¥3500※

GAME GEAR●ゲームギア

発売日	タイトル	メーカー	価格
10月25日	ギャラガ'91	ナムコ	¥3500
10月25日	アックスバトラー~ゴールデンアックス伝説~	セガ	¥3800
11月1日	アックスバトラー~ゴールデンアックス伝説~	セガ	¥3800
11月1日	忍者外伝	セガ	¥3500
11月22日	クニちゃんのゲーム天国	セガ	¥3800
11月29日	GGアレスタ	コンパイル	¥4800
11月下旬	ベルリンの壁	カネコ	¥3800
12月6日	スペースハリアー	セガ	未定
12月6日	ARLIEL	セガ	未定
1992年			
1月31日	ヘビーウェートチャンプGG(仮)	シムス	¥4200(予)
1月予定	シャダム戦記	セガ	未定
1月予定	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	セガ	未定
2月予定	ファンタシースターAD	セガ	未定
2月予定	ファンタシースター外伝	セガ	未定
2月中旬	エイリアンシンドロームGG(仮)	シムス	¥4200(予)
未定	ラジ吉伝説(仮)	マイクロキャビン	未定
未定	フレイ~修業編~	マイクロキャビン	未定

NEO GEO●ネオジオ

発売日	タイトル	メーカー	価格
未定	2020スーパーベースボール	SNK	¥21800
未定	エイトマン	SNK	未定
未定	スラッシュラリー	アルファ電子	未定
未定	ミューティーションネイション	SNK	未定

LYNX●リンクス

発売日	タイトル	価格	発売日	タイトル	価格
未定	720°	未定	未定	ハードドライビング	未定
未定	A・P・B	未定	未定	ハイドラ	未定
未定	LYNX LYNX	未定	未定	バイキングチャイルド	未定
未定	LYNXカジノ	未定	未定	バスケットボール	未定
未定	NFLフットボール	未定	未定	バトルユニバース	未定
未定	S.T.U.Nランナー	未定	未定	パックランド	未定
未定	アウトポストマーズ	未定	未定	ビル アンド テッド	未定
未定	イシドウ	未定	未定	ピットファイター	未定
未定	ウォーバード	未定	未定	ピンボールジャム	未定
未定	カード	未定	未定	ブロックアウト	未定
未定	カベル	未定	未定	プロビーチバレーボール	未定
未定	カンフー	未定	未定	ベースボール	未定
未定	クリスタルマインズII	未定	未定	ホームコントローラ	未定
未定	グリッド・ランナー	未定	未定	マリオ・ル・ミュー・ホッケー	未定
未定	ザイボット	未定	未定	ライデン	未定
未定	ジ オ デュエル	未定	未定	リーダーボード	未定
未定	スーパースクイーク	未定	未定	ルードフード	未定
未定	スクラップヤード・ドッグ	未定	未定	ローリングサンダー	未定
未定	スターシップ	未定	未定	ロットロン	未定
未定	ターボ・サブ	未定	未定	ワールドカップサッカー	未定
未定	ダーティラリーレネゲイドコップ	未定	未定	ヴィンディケーター	未定
未定	チェッカー・フラッグ	未定			
未定	トーナメント・サイバーボール	未定			
未定	トキ	未定			
未定	ニンジャガイデン	未定			

ニューソフトストリートもっと²編

●カプコンが、アーケードで大人気の格闘アクションゲーム「ストリートファイターII」をスーパーファミコンに移植することが決定しました。価格、発売日とも未定ですが、大人気のゲームだけに期待も大です。

●パックインビデオからはゲームボーイで発売が予定されている思考型パズルゲーム「MineSweeper 掃海艇」のパワーアップ版がPCエンジンのCD－ROMで発売されます。

●テクモが誇るファミコンアクションゲームの名作「忍者龍剣伝」をハドソンがPCエンジンに移植します。グラフィック等が強化され、また「忍者龍剣伝」の特徴であるシネマディスプレイ等も再現されています。

●ホットビィからはゲームギアで好評だった一風変わったブロック崩し「デビリッシュ」のメガドライブ版「BAD OMEN」が発表されました。MD版ということで、凝った演出等が期待できそうです。

●日本物産からは、PCエンジンで大人気で、ファミコンでも発売が予定されている「F1サーカス」のメガドライブ版が発表されました。MD版では、画面内にプレイヤーが現在走っているコースと、プレイヤーの現在の位置が表示されるようになりました。

●やのまんからは、ゲームボーイのRPG「アレサ」シリーズの第3弾「アレサIII」の制作が発表されました。親切なシステムと可愛いキャラクターで定評のあるこのシリーズ。次作がどうなるか楽しみです。

●コナミから発売が予定されている「バッキー・オヘア」は、ユニークな兎のキャラクター「バッキー」が捕らえられた仲間をさがすアクションゲームです。

PC Engine
NEC
しゃべる。吠える。リアルに動く。これが驚異のスーパーCDロムロム。
PCエンジン
DUO
PCエンジン デュオ
標準価格59,800円(税別)
これがPCエンジン、スーパーCDロムロム一体型ゲームマシン、デュオだ。
DUOの5大特長
1 アクセスを減らし、アニメなどグラフィックをますますリアルに。2 さらに迫力アップ、デジタルCDサウンド。3 A4ノートサイズの未来派AVデザイン。4 スーパーCDロムロムからHuカードやロムロムソフト、CD・G、音楽CDまで、これ1台で対応。5 一体型で驚異の低価格を実現。
好評発売中!
SUPER CD·ROM² SYSTEM
同時発売!スーパーCDロムロムソフト。
大ヒット「ドラスレ」シリーズのRPG最新作。
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
スーパーCDロムロムソフト
ハドソン/10月25日発売予定/
希望小売価格6,800円(税別)
©日本ファルコム ©1991 HUDSON SOFT
©1990 Falcom
オリジナル面をくわえて最強の「ポピュラス」登場。
ポピュラス ザ・プロミストランド
スーパーCDロムロムソフト
ハドソン/10月25日発売予定/
希望小売価格5,800円(税別)
©1989,1990 Bullfrog Productions
©1989,1990 Electronic Arts
超リアルな動きのアクションゲーム大作。
プリンス オブ ペルシャ
スーパーCDロムロムソフト
リバーヒルソフト/11月8日発売/
希望小売価格6,800円(税別)
©ブローダーバンド ©1991リバーヒルソフト
ケルト神話を題材にしたファンタジーRPG巨編。
天使の詩
スーパーCDロムロムソフト
RIOT日本テレネット/10月25日発売/
希望小売価格7,400円(税別)
©TELENET JAPAN 1991
CDロムロムの代名詞的ソフトの続編ついに登場。
天外魔境II卍MARU
スーパーCDロムロムソフト
ハドソン/年内発売予定/
価格未定
©1991 HUDSON SOFT ©1991 RED
キミのロムロムをスーパーCDロムロムシステムに変える。
SUPER SYSTEM CARD
スーパーシステムカード
標準価格9,800円(税別)
10月25日新発売
買って当てよう!当てて自慢しよう!!
スーパーCDロムロムシステム新登場記念
スーパープレゼントキャンペーン
平成3年10月25日〜12月27日
■スーパーシステムカードおよびPCエンジンDUOについている応募ハガキに、スーパーCDロムロムソフト(キャンペーン期間中に発売のもの)についている応募券を3枚貼り、郵便切手を貼ってご応募ください。抽選でスーパーCDロムロムを超楽しめるスーパーグッズを合計5,000名様にプレゼントいたします。
■賞品 DUO賞(DUOの応募ハガキの中から抽選)/DUO専用オリジナルキャリングバッグ500名 SSC賞(スーパーシステムカードの応募ハガキの中から抽選)/「天外魔境II卍MARU」オリジナルブルゾン500名 SUPER CD賞(共通)/オリジナルCDキャリングケース1,000名 PCエンジン賞(共通)/オリジナルテレホンカード3,000名
※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要です。
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

Enjoy Hudson

SUPER CD·ROM² SYSTEM

ハドソン SUPER CD·ROM²ソフト第1弾、ドラゴンスレイヤー英雄伝説ついに登場。

広大で豊かなイセルハーサの世界

パソコン版で伝説的なヒットとなった、あの『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』が、いよいよSUPER CD·ROM²で登場！

迫りくるモンスターの魔の手……

ゲームの中のワンシーンも、美しいグラフィックと、臨場感あふれるサウンドで。
今、SUPER CD·ROM²の機能は、究極のRPGを出現させた。

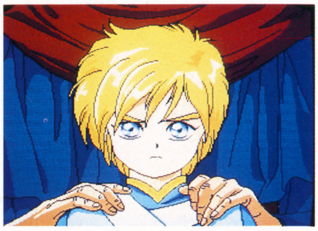
平和な世界をおびやかす魔物の群れ

戦闘時のわずらわしさを解消する、オートバトルを搭載。この機能を使えば、スリルと感動に充ちたシナリオを十二分に堪能できる。

The Legend Of Heroes

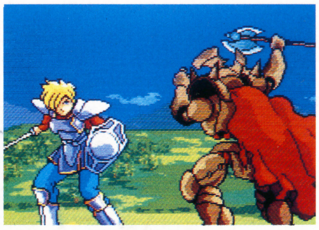
Dragon Slayer

ドラゴンスレイヤー英雄伝説



それは少年の時代との訣別。

悲しみをこらえ、少年は立ち上がった。愛する人々を守るために。そしてイセルハーサの平和を取り戻すために。



そして少年は勇者になる。

行手を阻む、モンスターの群れ。幾多の困難、様々な障害に立ち向いつつ、セリオス達の冒険は続く。

10月25日発売

希望小売価格 ¥6,800（税別）

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

© 1991 HUDSON SOFT
© 1981, 1990 FALCOM

興奮を先取りする、
ハドソンの最新情報ホット・ライン。

テレホンPCランド

■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

LASER SOFT

NAVIGATION
未来へ君と──レーザーソフト。

斬新なメカニック、「ファントム・メディア」にシンクロするものは──。

レーザーソフト
スーパーCD第1作

スーパーCDでさらに進化する、レーザーソフトが送るアクティブシミュレーション。

NEW
キャッチフレーズ
NAVIGATION
未来へ君と──レーザーソフト。

わたしたちの創造は「未来」の扉を開け、新たな感動の時空へ君と旅立つ。

レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575

HIPPON SUPER! ヒッポンスーパー No.11
1991年11月4日発行 第6巻第11号（通巻115号） 昭和61年7月11日第3種郵便物認可
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部 ☎03(3239)0237
発行所 JICC
定価 490円（本体476円）

© JICC 1991 印刷 光村印刷株式会社 Printed In Japan 雑誌 07689-11